REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO IX Nº 90 - 395 PTAS - 2,37 €

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

GUÍA DE COMPRAS
Puntuamos todos los juegos para Nintendo 64 y Game Boy Color

¡¡REGALAMOS 25 RIDGE RACER Y 25 RUMBLE PAK!!

En primicia desde Japón
RESIDENT EVIL ZERO
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

NOVEDADES
Pokémon Stadium
WarioLand 3
Tarzan
Excitebike 64



8 424094 810024 00090

¡Invita a tus amigos!

MARIO PARTY 2

La gran fiesta multijugador de Mario

Guías de Jet Force Gemini y Resident Evil 2



Nintendo®

NINTENDO News

Diario independiente Pokémon™ • 14 de Abril de 2000

Ya está a la venta Pokémon Stadium™

La noticia del día es que ya puedes encontrar en las tiendas «Pokémon Stadium™», el primer cartucho de Pokémon™ para Nintendo 64™. El juego está traducido y doblado al castellano, con lo que podremos vivir más intensamente los combates entre Pokémon™. Todo un bombazo.

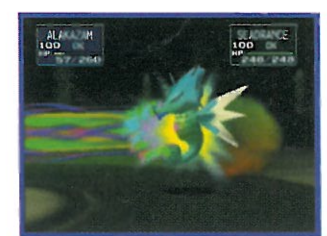












HOY EN NEWS

Duelo: Pikachu versus Cubone

Hoy en primicia, en Nintendo News, reportaje especial con todos los preparativos del combate entre estas dos estrellas del universo Pokémon™.



ACTUALIDAD

Ya está aquí el Transfer Pak

Este revolucionario periférico se incluye con el cartucho de «Pokémon Stadium™».

ÚLTIMA HORA

¡Podrás jugar con tus propios Pokémon™!

Gracias al Transfer Pak, podrás transferir a «Pokémon Stadium™» los Pokémon que hayas creado en las versiones de Game Boy™ Roja, Azul o Amarilla. Así jugarás con tus propios Pokemon™ en las ligas del cartucho de Nintendo 64™.



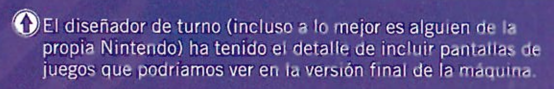
¿GAME BOY ADVANCE?

¿Modelos oficiales o desvaríos del artista?

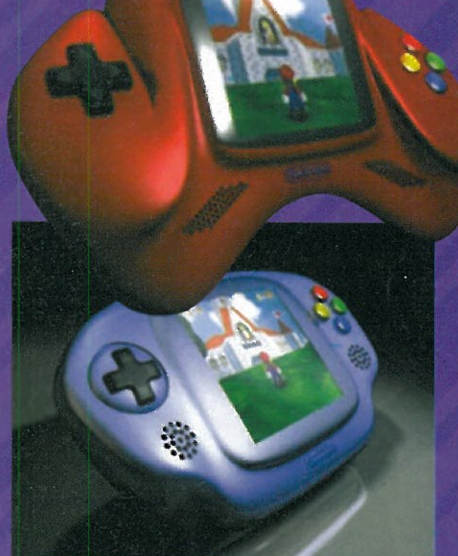
Aquí tenéis **diferentes modelos de Game Boy Advance** en los que podría (¡¡podría!!) estar trabajando Nintendo. Estos diseños los recogen multitud de páginas webs en los últimos días, pero ninguna se pone de acuerdo sobre el origen. Mientras algunas **citan como fuente a la propia Nintendo Japón,** otras se dirigen hacia distintas revistas de videojuegos localizadas en la red como "culpables" de los hechos. Sea como fuere, oficial o interpretación de algún artista, el caso es que los tiros van por aquí. Una **máquina de diseño sofisticado pero al tiempo muy manejable,** con una pantalla de tamaño apreciable y controles estilo Nintendo. De cualquier manera, parece que tiempo hay para definir apariencia y técnica. **Según informan diferentes diarios japoneses, Nintendo ha retrasado** el lanzamiento de la máquina hasta el primer semestre del 2001. ¿Coincidirá, pues, con la Dolphin?

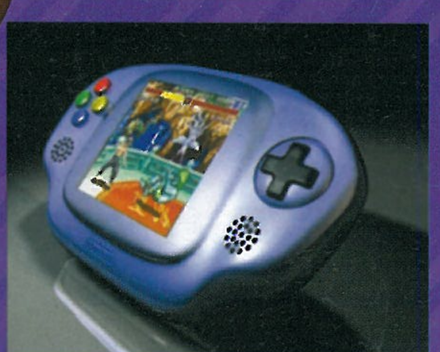




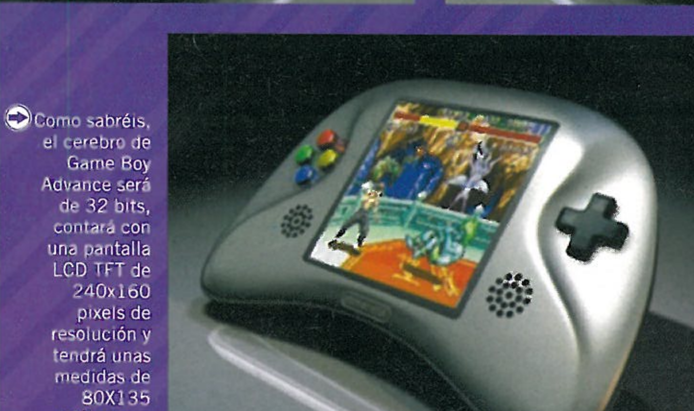


El diseñador de turno (incluso a lo mejor es alguien de la propia Nintendo) ha tenido el detalle de incluir pantallas de juegos que podríamos ver en la versión final de la máquina.









Como sabréis, el cerebro de Game Boy Advance será de 32 bits, contará con una pantalla LCD TFT de 240x160 pixels de resolución y tendrá unas medidas de 80X135 X25 mm, y 140 gramos de peso.

EL TELEGRAMA

•Rare ha puesto a vuestra disposición sugerentes salvapantallas de Perfect Dark en su página web (www.rareware.com) •El nuevo juego de Kirby para Nintendo 64 ha vendido 337.000 unidades en su primer fin de semana a la venta en Japón, según informa la revista Famitsu. ¡Caray!



Nº 90 Mayo

El tema del mes

Lo más fuerte de Game Boy Color

Por si te parecen pocos los lanzamientos que se están produciendo para la portátil de Nintendo, hemos preparado un suculento reportaje en el que te acercamos las últimas maravillas que prepara gente como Rare, Infogrames o la propia Gran N. Con títulos tan esperados como el nuevo Zelda, Perfect Dark, la última de Astérix o el ultrasecreto Donkey Kong Country. Ah, y que conste que no dejan de llover juegos GBC del cielo.

Pag. 18

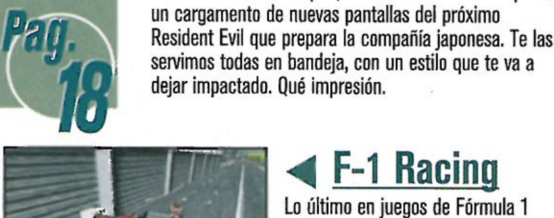
Big N	6
Minipreviews	32
Concurso Ridge Racer 64	40
Listas de éxitos y ventas	60
Trucos	80
Supertest	82
Zona Zero	90
Reportajes, Avances y Previews	
Toda la verdad sobre Dolphin	8
Resident Evil Zero	12
Zelda: Majora's Mask	14
Pokémon: La Película	16
Lo más fuerte de Game Boy Color	18
Mario Party 2	24
F-1 Racing	28
Novedades	
Pokémon Stadium	42
Tarzan	46
WarioLand 3	50
McGrath Supercross 2000	52
Martian Alert	54
Dragon Warrior Monsters	56
Bugs Bunny Crazy Castle 4	58
Knockout Kings 2000	59
Guías	
Jet Force Gemini	62
Resident Evil 2	68
Pokémon	72
Duke Nukem: Zero Hour	76

El imprescindible

Pokémon Stadium

Este cartuchito seguro que aumenta la fiebre Pokémon que desde hace unos meses asola nuestro país. Argumentos no le faltan: 151 pokémon, grandes y renderizados en pantalla; combates 3D con la narración en castellano de los acontecimientos, para que no te pierdas detalle; Transfer Pak que te llevas con el cartucho, para que puedas jugar con los Pokémon criados en tu Game Boy. No, no le faltan.

Pag. 42



Pag. 12

▲ Resident Evil Zero

Hemos recibido de Japón, directamente desde Capcom, un cargamento de nuevas pantallas del próximo Resident Evil que prepara la compañía japonesa. Te las servimos todas en bandeja, con un estilo que te va a dejar impactado. Qué impresión.



Pag. 28

◀ F-1 Racing

Lo último en juegos de Fórmula 1 está ya listo. Viene desde Ubi y VideoSystem y se trae a los pilotos, monoplazas y circuitos del campeonato 1999. Si te entusiasma el circo de la Fórmula 1, deberías pasarte por estas páginas.

Excitebike 64 ▶

En juegos de motos aún no se ha escrito la última palabra. Al menos la penúltima la tiene Nintendo, con un juego increíble que firman los Left Field y es tan alucinante a nivel técnico como duradero. Sí, tiene unos modos sorpresa que ya verás.



Pag. 36

Pag. 82

◀ Supertest

Guía de compras de Nintendo 64 y Game Boy Color, con todos los juegos que hay en el mercado, comentados y puntuados. Con sus precios y datos extra, para que no te pierdas y sepas elegir bien.



Pag. 62

▲ Jet Force Gemini

Al fin el monstruo saca la cabeza. Y mira que llevábamos tiempo preparando la guía. Claro que así ha salido, perfecta. Tiene tribals, armas extra, partes de la nave, todo con un estilo claro y dicharachero.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo
Secretaría de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas



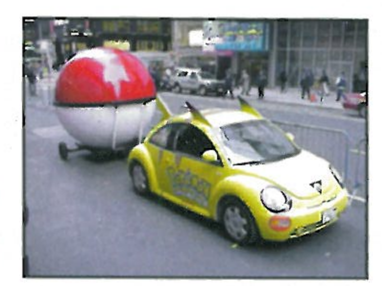
Premios Hobby Press a Los Mejores del 99: Pokémon, fenómeno del año

El pasado 16 de marzo, **Hobby Press** reunió a la flor y nata del sector del videojuego y la informática para otorgar sus premios a **Los Mejores del 99.** La fiesta tuvo lugar en el **Círculo de Bellas Artes de Madrid** y contó con la presencia de **Jesús Vázquez** como presentador. Nintendo se llevó uno de los premios de la noche, concretamente el **galardón al fenómeno del año** que, como no podía ser de otra manera, fue para su genial Pokémon.



*Arriba, **Rafael Martínez,** Director de Marketing de Nintendo España, recibe el galardón a Pokémon como Fenómeno del Año. A la izquierda, parte del equipo de marketing posa con el premio, junto al director de Nintendo Acción.*





La tropa "Pokémon" paralizó durante unas horas una de las arterias más importantes de Nueva York.

Nintendo monta el show

Los americanos hacen todo a lo grande, de eso no hay duda. Y más si se trata de algo relacionado con Pokémon, lo que empieza a ser clásico ya. En esta ocasión el jaleo se monta con la **edición en vídeo y DVD para el mercado yanqui de Pokémon:The Movie,** que acaba de estrenarse en los cines españoles. La ciudad de Nueva York se vistió de gala, de "glamour" y de amarillo, para recibir el lanzamiento. Ahí tenéis unas instantáneas, para que os lo creáis.

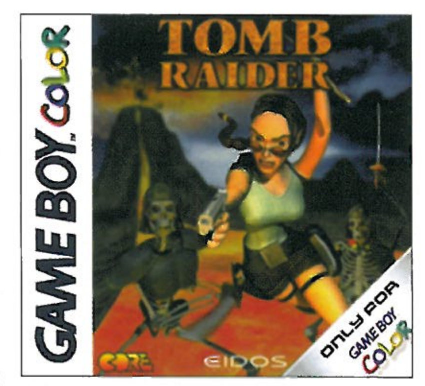
¡¡1.000.000!!

Es la cifra de cartuchos de **Pokémon Stadium** vendidos durantes las tres primeras semanas tras su lanzamiento en EE UU. Como el "día D" fue el pasado 18 de marzo, pues sumamos y seguimos.

¡Créetelo!

Nintendo Japón ha anunciado que está preparando una **nueva versión de Game Boy Advance,** con un teléfono móvil incorporado. Será una consola con teléfono o un teléfono con consola, en todo caso lo que quiere Nintendo es que se juegue con sus cartuchos y que se puedan enviar datos. Todo esto sucederá, conocidos los últimos planes de Nintendo, entre el 2001 y el 2002, porque primero sacarán la versión "estándar" de la máquina.

Tomb Raider se retrasa



Según nos ha comunicado PROEIN, la versión Game Boy Color de Tomb Raider aún tardará un par de meses en salir. **Como mínimo, hasta junio** se nos ha ido el juegazo de Lara Croft. Aunque no hay nota oficial al respecto, en Nintendo Acción hemos leído que el juego **será distribuido finalmente por THQ** (recordamos que lo iba a lanzar Eidos) y que la compañía americana ha decidido aplazarlo. Hablando de otro gran juego para Game Boy Color, **Konami** nos ha informado que **Metal Gear estará disponible a finales de abril.**

Lo que veremos en el E3

Calidad y cantidad, tanto para Nintendo 64 y Game Boy Color. El próximo E3, show de shows que se celebrará en Los Angeles a principios de mayo, tiene todos estos juegos preparados para enseñar.

JUEGOS POKéMON

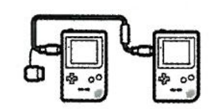
Pokémon Gold & Silver
Pokémon Pikachu 2
Hey, you Pikachu
Pokémon Attack

NINTENDO 64

Zelda: Majora's Mask
Banjo-Tooie
Mickey Speedway USA
Eternal Darkness
Super Mario RPG2
Starcraft
Kirby 64
The World is not Enough
Tony Hawk 2
Turok 3
QBC 2001
Indy Racing 2000
Spiderman
X-Men
Army Men 2
Aidyn Chronicles
Rugrats in Paris
Power Rangers
Ogre Battle 64
Rush 2049
Ready 2 Rumble 2
Blitz 2001
Stunt Racer 64
Mega Man 64
Resident Evil Zero
Polaris Snocross
Hydrocross
Tom & Jerry 2

GAME BOY

ZELDA Triforce Series
Perfect Dark
Warlocked
Crystalis
Donkey Kong Country
Goofy
Sleeping Beauty
Cinderella
Mickey Speedway USA
Dinosaur
The Road to El Dorado
Power Puff Girls
Hercules & Xena
The World is not Enough
Austin Powers
Martian Alert
Martian Attack
Megaman X
River King 2
Harvest Moon 2
Lufia
Might & Magic
Army Men: Air Combat
Daikatana
Test Drive
Xtreme Sports
Aliens
The Simpsons
Rugrats in Paris





Llegará el año que viene. Nintendo ha querido darse tiempo para crear un catálogo de juegos nunca visto. Pero nosotros no queremos pasar por alto que ya hay desarrolladores trabajando en "Dolphin", y por eso hemos preparado este reportaje con todo lo que sabemos sobre ella y sus juegos.

Dolphin

TODA LA VERDAD SOBRE LA NUEVA MÁQUINA DE NINTENDO

Nintendo pretende presentar la nueva consola, de momento conocida como "Dolphin", **durante el Spaceworld que se celebrará en Tokio en agosto.** Su idea es lanzar la máquina a **final de año en Japón y durante el primer semestre del 2001 en Europa y Norteamérica.** Eso es lo que han declarado oficialmente. Los kits de desarrollo, sobre los que tanto se ha cacareado en Internet, ya están en manos de los desarrolladores, tal como ha declarado la gente de THQ, por citar una fuente fiable.

La Gran N quiere rodear el lanzamiento de Dolphin con la mayor cantidad posible de buenos juegos. Para ello tiene a los "second-party" trabajando sin parar (Retrogames, Rare, Left Field, NST...) en proyectos secretos. Pero para que vayáis tomando nota, hasta **20 títulos** pueden salir simultáneamente con la máquina, contando propios y ajenos.

Hasta 20 títulos pueden salir simultáneamente con la máquina.

Las perspectivas son estupendas, más sabiendo los problemas que está encontrando Sony con su PS2 y la fría respuesta a los primeros juegos. Varios desarrolladores clave japoneses, entre ellos **Capcom y Square, ya han manifestado que no van a perder el tren de Dolphin,** y eso significa apoyo inmejorable. Por otro lado el tema de Internet está avanzado, aunque Nintendo no da pistas sobre su estrategia. En fin, que como presentación no está mal y que podéis enteraros de más cosas en estas mismas páginas.

DATOS ESENCIALES

- Lanzamiento en Europa y Estados Unidos: primera mitad de 2001.
- Lanzamiento mercado japonés: diciembre de 2000.
- Soporte: DVD, diseñado por Matsushita. Tiempo de acceso comparable al de un cartucho. 4.7 GB de capacidad.
- Procesador Central: Gekko, desarrollado por IBM con tecnología 0.18 micras de cobre. 400 Mhz de potencia. Suficiente para cuatro Zelda:Ocarina of Time corriendo simultáneamente en pantalla.
- Precio: Se rumorea que alrededor de 200$ (unas 34.000 pesetas).

ALGUNOS JUGADORES

Cosas que se cuentan sobre los posibles desarrolladores y sus proyectos.

EA SPORTS. Se cuenta que podría estar trabajando en un FIFA 2001 para Dolphin. No, no es extraño, recordad que EA fue de los primeros licenciatarios que trabajaron para N64 (FIFA 64, que no dejó muy buen recuerdo) y que aunque ahora se ha enfriado un poco, siguen lanzando algunos títulos interesantes.

SQUARE. Ya os anticipamos que los japoneses habían abierto la puerta a una posible reconciliación. Estaban "excitadísimos" con el sistema... Pero de ahí a traer un Final Fantasy...

EAD. Recibieron órdenes de no seguir en marcha con la segunda entrega de 1080, porque les habían reclutado para Dolphin. Ahora se rumorea que trabajan en un megajuego de carreras.

TITUS. Los chicos de Roadsters han hecho público que trabajan en un juego de Robocop para Dolphin. Han progresado mucho, así que confiamos en ellos.

MIDWAY. La gran compañía americana se mantendrá fiel a Nintendo. Para Dolphin apostamos que reservarán su NFL Blitz, tan americano él; Ready 2 Rumble, que ha cuajado entre la audiencia; y su acuático Hydro Thunder.

LEFT FIELD. Los "second party" como esta gente o NST serán uno de los apoyos más fuertes de la nueva máquina. Left Field se ha especializado en el sello deportivo, especialmente tema basket. ¿Un NBA Courtside? Pues es posible...

FACTOR 5. La compañía que está diseñando el engine de sonido de Dolphin (y de Game Boy Advance) no quiere perder comba y ya ha dejado caer un título: Thornado, y un esquema: acción 3D. Como siempre, suena muy rotundo.

3DO. Los creadores de Battletanx y Army Men han confirmado su presencia en la alineación titular. Tendremos lo mejor, la especialidad de la casa, y alguna que otra sorpresa, seguro.

TECNOLOGÍA: *Poderosa materia gris*

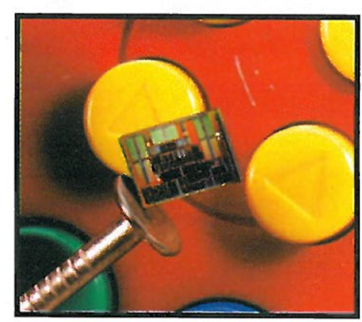


¿Qué compañías están participando en el desarrollo de Dolphin?

Según hemos podido conocer a lo largo de estos meses, las compañías que han firmado acuerdos de colaboración con Nintendo son: **IBM, ArtX, MoSys, Matsushita, NEC y Factor 5.**

● ***IBM:*** Ha diseñado el procesador central. Esta pequeña obra de arte es conocida por "Gekko" y está basada en la tecnología 0.18 micras de cobre. Es capaz de correr a 400 Mhz. Incluirá memoria extra para facilitar el trasvase de datos entre el procesador y el chip principal de gráficos. Convertirá la consola en la máquina de videojuegos más poderosa y rápida de todos los tiempos.

● ***ArtX:*** La compañía californiana, liderada por una de las cabezas de Silicon Graphics, diseña el chip gráfico. ArtX fue adquirida por ATI, una empresa especializada en hardware gráfico de PC. Un representante de ATI ya ha afirmado que Dolphin será la consola líder en términos de gráficos y manejo de vídeo con su arquitectura de 128 bits. Más aún después de anunciar la incorporación de la tecnología de compresión S3, que anulará el conocido efecto borroso de los gráficos de Nintendo 64.



El procesador "Gekko" es la clave del nuevo corazón que está diseñando IBM para Dolphin.

● ***Matsushita:*** El gigante electrónico japonés diseñará, fabricará y proveerá a Nintendo de su propia tecnología DVD para incorporar a Dolphin. El acuerdo establece que Matsushita podría utilizar esta tecnología para fabricar sus propios productos No está claro aún que Dolphin sea compatible con los DVD de cine.

El tamaño del "Gekko" se puede apreciar en estas imágenes. Pero será capaz de ofrecer hasta 400 Mhz en una consola invencible.

● ***MoSys:*** Es la compañía que ha desarrollado la tecnología 1T-SRAM, que se ocupará de que la CPU Gekko y el chip gráfico trabajen en perfecta armonía.

● ***NEC:*** Ha firmado con Nintendo para fabricar el chip gráfico de ArtX y semiconductores de memoria para usar con Dolphin. NEC ha invertido 700 millones de dólares en la construcción de una factoría al sur de Japón donde fabricar los semiconductores. Los primeros podrían estar disponibles en agosto.

● ***Factor 5:*** Sus tools de desarrollo MusyX permitirán a los programadores sacar el máximo partido al chip de sonido de la consola, cuyo potencial es superior a los de PS2 y Dreamcast.

¿Qué hay de la conexión a Internet?

Según responsables de la Gran N, hay una estrategia on-line en marcha, pero aún no se han divulgado detalles sobre el camino que se va a seguir. Sin embargo, hemos conocido algunos datos que sugieren que la conexión a Internet está en marcha, como por ejemplo que la compañía Retrostudios (uno de los primeros desarrolladores confirmados oficialmente para Dolphin) haya registrado varios dominios en Internet (www.nintendoonline.com), o que se haya hecho con los servicios de Dave Kirsch, uno de los programadores de Quake. Por si fuera poco, Applied Microsystems, la firma que fabrica los kits de desarrollo de la consola, ha publicado una oferta de trabajo en la que solicita "conocimientos en protocolos de red y estándar de Internet, TCP/IP, UDP, http...". Blanco y en botella...

NOTA OFICIAL

EN LA PRIMERA MITAD DEL 2001

El día 9 de marzo Nintendo América hizo pública una nota oficial sobre el lanzamiento de Dolphin. Fue la única manera seria, y la más inteligente, de acabar con la espiral de especulaciones que estaba saturando Internet. Esto es un extracto de esa nota.

- "Dolphin tendrá la librería de juegos de éxito más grande y poderosa que ninguna consola haya visto jamás en el momento del lanzamiento, que será durante la primera mitad del 2001 en Europa y Norteamérica. El trabajo de desarrollo en una gran variedad de juegos para Dolphin está muy avanzado".
- "Estamos construyendo una máquina con un único propósito: jugar con videojuegos. Esto es lo que Nintendo siempre ha hecho mejor y lo que los consumidores siempre han deseado", dice Minoru Arakawa, presidente de Nintendo América."
- "La nueva fecha de lanzamiento para Dolphin tiene dos importantes beneficios: por un lado permite a los millones de usuarios de Nintendo 64 disfrutar con la línea de juegos más ambiciosa para esta consola de nuestra historia, y por otro lado que la nueva consola llegue al mercado con una cartera de juegos que no podrá ser igualada por ninguna otra compañía", afirma Peter Main, vicepresidente de ventas y marketing de Nintendo América.



Esto podría ser Dolphin. Esta imagen está renderizada en un PC (Saffire), pero ofrece una idea de lo que los diseñadores esperan de la máquina.

CAPCOM. Muy probable que haya un Resident Evil en marcha, pero lo que es seguro es que Capcom estará de nuestra parte en este viaje. Ojalá, pero que no sea con un Tetris, por favor, o adiós a las ilusiones.

PARTICLE SYSTEM. Los desarrolladores británicos, autores de un título ya consagrado: Independance War, están buscando programadores de alto nivel para diseñar juegos de Dolphin. Se especula con que estén trabajando en un juego revolucionario en plan primera persona que contará con una tecnología sorprendente. Tenemos los ojos más abiertos que los oídos, todavía.

CLIMAX. Tienen bastante avanzado un juego de boxeo llamado Title Defense. Ellos mismos han afirmado que tendrá los mejores gráficos y la IA más avanzada de cualquier juego de su género. Satisfará por igual a los fans de la lucha y a los del deporte.

KONAMI. Ni confirma ni desmiente que ya ha recibido los tools de desarrollo, pero la prensa especializada damos por hecho que sí, que ya están trabajando en juegos para Dolphin, y que además de sus franquicias deportivas es posible que nos regalen Silent Hill o Contra, dos que siempre salen en las apuestas.

LUCASARTS. Andan buscando un "Nintendo Senior Programmer". En serio, han dado el salto a la nueva generación de consolas y Dolphin es pieza clave en el cotarro. Se especula con que los juegos del Episodio II lleguen directamente a la consola de Nintendo. Si dicen...

THQ. Brian Farrelly, CEO de THQ, ha confirmado que ya disponen de un kit de desarrollo Dolphin. Ha sido un valiente, desde luego, porque parece que nadie está dispuesto a decir esta boca es mía. ¿Qué juegos tienen en marcha? Pues anotad versiones de Rugrats y de sus Wrestlemanias. Poco más de momento.

LOS JUEGOS: *Las grandes hacen sus apuestas*



NINTENDO: Quieren tener un catálogo muy amplio

Como siempre, saben guardar un secreto. Pero algunas cosillas se le han escapado a la Gran N. Es oficial, por ejemplo, que **tendremos Mario en Dolphin.** Y que largo nos lo fían, pero también habrá **Zelda.** Al respecto de Mario, Miyamoto ha dicho que "veremos una cara absolutamente nueva de Mario". ¿Se referirá a que además habrá Mario Kart y Mario Party? Por si acaso, apuntadlo también en vuestro cuaderno de notas. Claro que si queréis acertar, apostad por Pokémon. Y no uno, sino por varios títulos. Seguro.



Este shoot'em up aún sin nombre podría ser el primer juego en el que está trabajando Saffire para Dolphin. La compañía inglesa ha descubierto dos pantallas en las que se observa un entorno gráfico alucinante.

RETROSTUDIOS: Un RPG, otro de rally y mucho deporte

La compañía liderada por el fundador y expresidente de Iguana Ent., Jeff Spangenberg, es uno de los "second-party" de Dolphin confirmados oficialmente. RetroStudios (www.retrostudios.com) está participada por Nintendo y trabajará en el diseño de juegos para Dolphin, exclusivamente.

Aunque aún no hay nada oficial, se comenta que **podrían lanzar cinco juegos coincidiendo con el lanzamiento de la máquina.** Uno de ellos se da por seguro que será un RPG, el otro podría tener hasta nombre, eso sí, provisional: Thunderrally, y del resto se especula con que serán productos deportivos.



Retrostudios es uno de los "second party" en los que Nintendo más se va a apoyar para programar en Dolphin.

ACCLAIM: Apoyo total

Acclaim ha sido uno de los primeros desarrolladores en contar con un kit propio. Desde el inicio han mostrado interés por la máquina, ahora la pregunta es: ¿qué juegos van a traernos? Se dan casi por seguras **versiones de Turok y Shadowman,** ambas con vistas al 2001. De comienzo podrían salir con adaptaciones de NFL Quarterback Club y Trickstyle, un reciente título de PC.



Ubi Soft es de las pocas compañías que ha confirmado oficialmente títulos para Dolphin. Uno de ellos es la versión de la película de Dreamworks, Road to El Dorado.

UBI: Inagotable fuente de noticias

Su compromiso con Dolphin es total, y ya lo han hecho saber mediante notas de prensa en las que se anunciaban futuros títulos para la consola. Lo último que han confirmado para Dolphin es



En el shooter de Saffire se pueden apreciar unos niveles de detalle y resolución absolutamente increíbles.

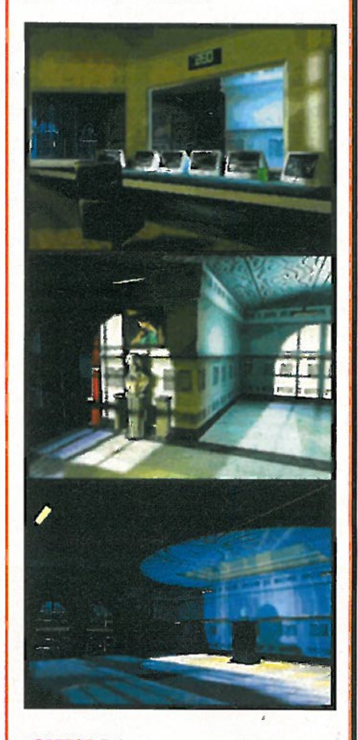
"The Road to El Dorado", la nueva de Dreamworks. Se trata de una espectacular película de animación que verá la luz en Dolphin durante el 2001. El mes pasado nos enterábamos también de otros dos proyectos: **Dinosaur,** el último de la Disney, y **VIP,** la serie de televisión protagonizada por Pamela Anderson. Ambos están camino de Dolphin. Por otro lado apuntad **Batman y Donald Duck,** como posibles candidatos.

RARE: Proyectos y secretos

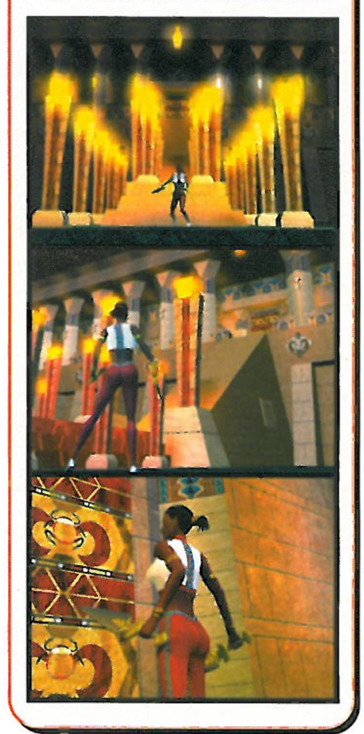
Aunque de momento están bastante ocupados con sus próximos estrenos en Nintendo 64 (Perfect Dark, Banjo Tooie, Conker Bad Fur Day), ya hay un equipo trabajando en el desarrollo de varios productos para Dolphin. Títulos con los que se especula: por supuesto **Perfect Dark,** una secuela de **Banjo** y el siempre futurible **Killer Instinct 3.**

¿LOS PRIMEROS?

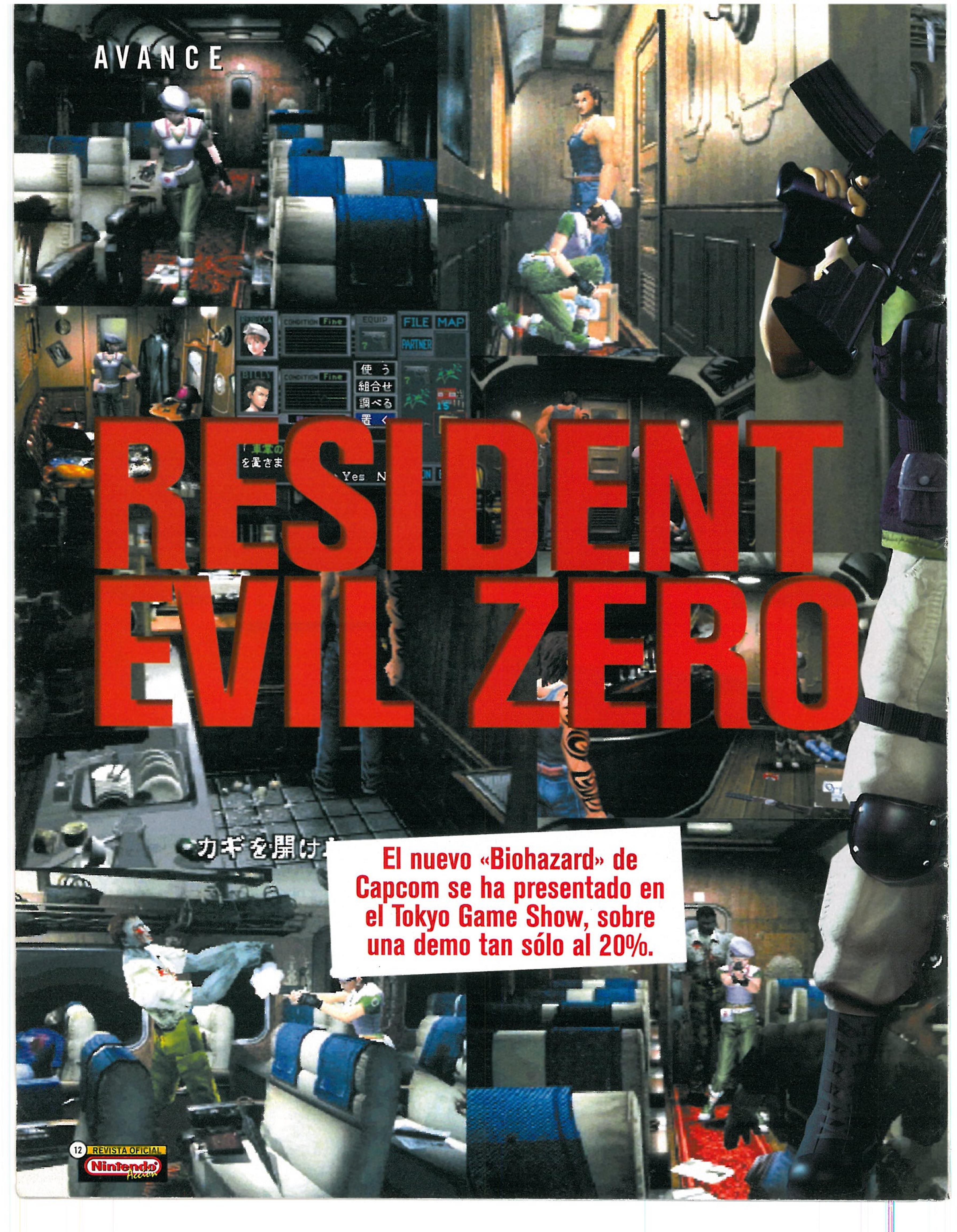
•PICASSIO. Promethean Design lo está desarrollando en un superPC con vistas a Dolphin. Se trata de un original juego de estrategia "en primera persona", en el que nuestro papel será el de ladrón de guante blanco. Así, deberemos robar cuadros para un rico coleccionista de arte. Destaca por su nivel gráfico y, promete, el auditivo.



•SAFFIRE. Primero se estudió para N64 y ahora se ha confirmado en Dolphin. Se llamó Young Olympics, pero ahora es sólo Saffire, el nombre de la compañía en cuestión. De qué va. De pruebas deportivas basadas en los juegos olímpicos de la antigua Grecia. Son imágenes de PC, pero podrían pasar por Dolphin.







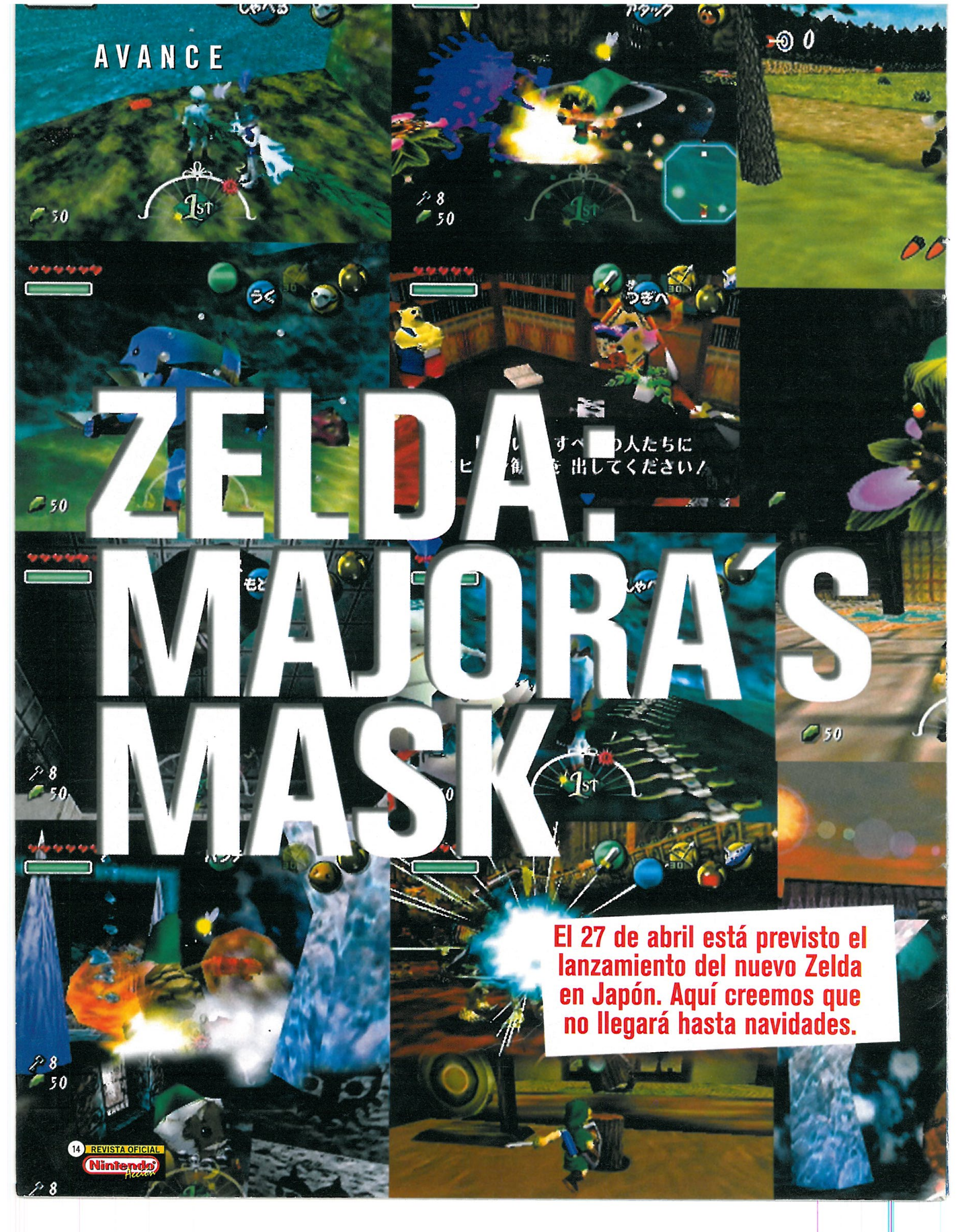
RESIDENT EVIL ZERO

El nuevo «Biohazard» de Capcom se ha presentado en el Tokyo Game Show, sobre una demo tan sólo al 20%.



Rebecca, los zombies, el equipo Bravo, Racoon City, Capcom y Nintendo 64

Rebecca Chambers, la chica que acompañaba a Chris Redfield en la primera parte del juego, se llevará casi todo el protagonismo en el último RE (Biohazard para los nipones), que sólo se va a estrenar en Nintendo 64. Es "casi", porque los diseñadores le han buscado nueva pareja, que aún no tiene nombre ni residencia, aunque se le ha visto ayudando a la Chambers en el vagón del tren donde transcurre la demo que presentó Capcom en el TGS. Al hilo de la demo, la compañía japonesa nos ha hecho saber unos cuantos detalles más. Por ejemplo que el juego contará esta vez con Expansion Pak, que dará mayor solidez a los modelos poligonales de los personajes. Los 4 megas extra apoyarán nuevos efectos de sombreado, que dependerán de los enfoques de luz por ejemplo al irrumpir en una habitación. Los controles serán similares a los de la última entrega, con la novedad de que ahora nuestro personaje podrá dejar cualquier objeto en cualquier lugar del escenario. Se nos acaba el espacio, así que terminamos apostando por un lanzamiento para estas navidades.



ZELDA: MAJORA´S MASK

El 27 de abril está previsto el lanzamiento del nuevo Zelda en Japón. Aquí creemos que no llegará hasta navidades.



Por una vez, déjate llevar por las apariencias. ¡¡Zelda ha vuelto!!

Y viene cargado de novedades, que seguro que los más fans ya os sabéis. Nos referimos al tema de las máscaras, los nuevos poderes de Link. Porque en Majora´s Mask, la clave de la jugabilidad estará en la habilidad de Link para adoptar la apariencia y aprovechar las "ventajas" de ser un Goron, un Zora o un Deku Scrub para cumplir su misión.
Y la misión pasa por salvar un universo paralelo a Hyrule, donde una gigantesca luna con cara de malas pulgas amenaza con darse un batacazo. El tiempo es oro; tanto, que habrá un reloj en pantalla para informarte de las horas que te quedan.

El viaje promete ser fascinante. Nos acompañarán rostros conocidos (Navy, Epona, Malon, Ingo) y conoceremos a otros rostros interesantes, enemigos finales incluidos. Otro compañero de ruta será el Expansion Pak, que definitivamente necesitaremos para disfrutar del juego. Está bien que se aprovechen al máximo sus 4 megas extra: nos han prometido luchas contra multitud de enemigos simultáneamente. Ya veis, las apariencias no engañan. Por una vez.

Pokémon:

¡Ya han conquistado Hollywood, ahora llegan a España!

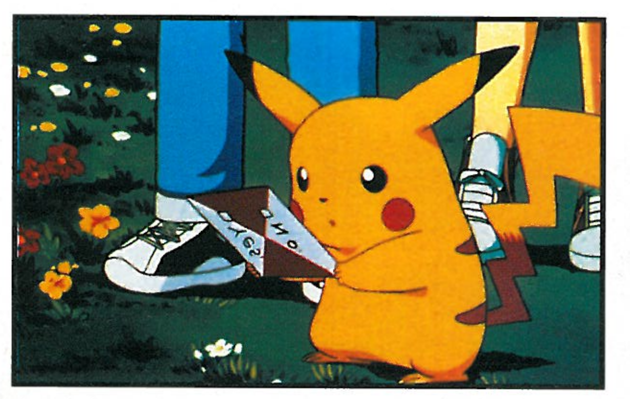
El 14 de abril se ha estrenado Pokémon: la película en los cines de toda España. ¡¡Nadie se puede perder una de los acontecimientos de este año!!

Todo lo que rodea a Pokémon suena a éxito, y su paso por el cine no podía ser menos. **Pokémon: la Película, que llega de la mano de Warner Bros,** viene avalada por cifras millonarias en Estados Unidos. Nada menos que **10 millones de dólares el día del estreno y 80 millones en cuatro semanas,** tiempo que se mantuvo entre los filmes más vistos en USA (que como allí casi no hay competencia en la cartelera...). Ahora tenemos la oportunidad de seguir las aventuras de Ash, Misty, Brock, Pikachu incluso el Team Rocket (todos sobradamente conocidos por la serie de TV), en una peli de animación que sabrá satisfacer tanto a los fans de Pokémon como a los que nunca ha tenido contacto con ellos.

Aunque no estarán las 151 criaturas (contando a Mew), sí que veremos a la mayoría de ellos, por supuesto incluyendo a los más queridos. En estas páginas tienes más detalles sobre la película, pero lo importante es que ya te has enterado de que está en los cines: sólo te falta ir a verla, te lo recomendamos. Bueno, y luego contárselo a tus amigos, y escuchar atentamente la banda sonora...



«LAS VACACIONES DE PIKACHU»



*Antes de la película veréis un **cortometraje de unos 20 minutos titulado "Las Vacaciones de Pikachu"**. En él, nuestro adorable Pokémon y sus colegas Jigglypuff y Squirtle, emprenden un viaje a lo que parece ser un parque temático Pokémon. Entre enredos y divertidas aventuras (Pikachu debe cuidar de un Pokémon a punto de romper el cascarón), conoceremos a dos nuevas criaturas: **Snubble, una especie de perro de color rosa, y Marill, un ratón azul.** Quedaos con sus caras porque ambos harán aparición estelar en el venidero «Pokémon Gold & Silver» que, tranquilos, no tendremos hasta el año que viene. Cuentan que el corto es la repera. ¡A verlo!*



La Película

DE QUÉ VA ESTO

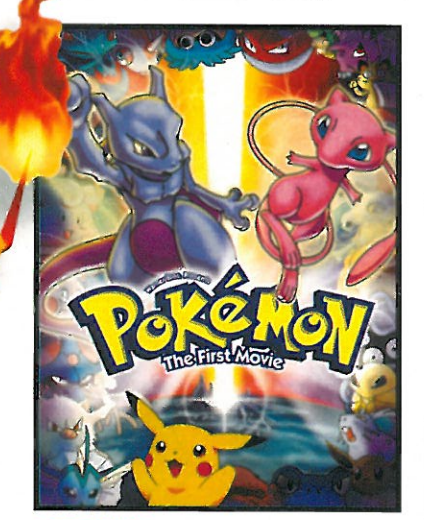
Unos ***científicos han estado trabajando secretamente para crear al Pokémon más poderoso del mundo.*** *Sus experimentos partieron del* ***ADN de un cabello fosilizado de Mew, el Pokémon legendario.*** *Han utilizado su código genético para crear a Mewtwo. Pero ignorantes del poder de la nueva criatura, Mewtwo destruye a los científicos cuando despierta. Está enfadado y quiere venganza.*

¿Qué planea exactamente? ***Mewtwo decide reunir a los mejores entrenadores del mundo en su castillo de New Island.*** *Hasta allí llegan Ash Ketchum y sus amigos Misty y Brock, engañados por el holograma de una bella muchacha enviado por Mewtwo. Entonces, el pokémon genético revela a los entrenadores su plan para apropiarse del mundo con una raza de superpokémon creada por él. La cosa desemboca en una batalla total que culmina con el combate entre Mewtwo y Mew.*

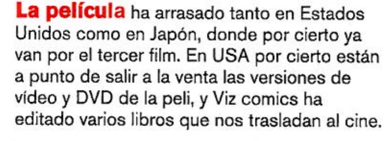








La banda sonora de la película contará con algunos de los jóvenes artistas más importantes del momento, como Britney Spears o Christina Aguilera.



La película ha arrasado tanto en Estados Unidos como en Japón, donde por cierto ya van por el tercer film. En USA por cierto están a punto de salir a la venta las versiones de video y DVD de la peli, y Viz comics ha editado varios libros que nos trasladan al cine.







RETOQUES Y ANÉCDOTAS

"Pokémon: la Película" está animada originalmente en Japón y tuvo que ser prácticamente recreada para el público internacional. Nintendo encargó a 4Kids Entertainment, la productora, la "americanización" de la película, lo que supuso algún que otro cambio...

Norman Grossfeld, junto con Michael Haigney y John Touhey volvieron a escribir el guión, con cambios espectaculares y nuevos elementos en la historia. "Nuestro primer reto era volver a escribir la película y doblar el nuevo guión sobre las secuencias animadas.



Por otro lado, Shogakukan Production Co. Ltd. procesó digitalmente los fondos para dar a la historia una presentación más atractiva y dramática. Trataron de traducir todo lo que aparece en la pantalla, desde las señales de los edificios hasta los nombres de las calles, para asegurarse que los espectadores no nos perdíamos ni un ápice del feeling de la película.

La banda sonora también fue compuesta de nuevo. Ha sido producida por John Laffler para Rave Music, y cuenta con la participación de artistas jóvenes ya consagrados como Christina Aguilera, Britney Spears o MTM.

AVANZAMOS LOS TITULOS MÁS POTENTES QUE LLEGARÁN A GA

LOS JUEGOS QUE ARR

En el 99 ya nos convencieron de que había que tener una Game Boy Color. Todos, incluidos los mejores, apostaron por la máquina de Nintendo y reunieron calidad y cantidad en cartuchos que se han convertido en auténticos superventas. El 2000 nos va a poner las cosas aún más claras. O tienes una Game Boy Color, o... o te quedarás sin juegos tan potentes como los que te vamos a enseñar a continuación. Lo decimos en futuro porque este reportaje es en realidad un avance de los juegos más potentes que están en preparación. Alucinarás con nuestras predicciones y con el material que hemos conseguido. Claro que si quieres algo más inminente, no tienes más que darte una vuelta por el resto de la revista: está plagada de juegos de Game Boy Color que salen yaaaa...

Es tal el movimiento en el mundo Game Boy Color que nunca se puede decir que esto sea lo último, pero que conste que ese ha sido nuestro propósito.

Legend of Zelda, Tri-Force Series

COMPAÑÍA
Nintendo (Flagship)
TIPO
RPG-Acción
LANZAMIENTO PREVISTO
Noviembre

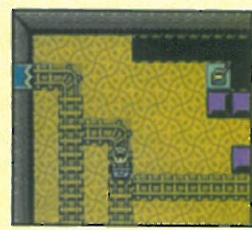
Al estilo Lucas, Miyamoto se ha inventado una **saga de tres nuevos Zelda para Game Boy Color.** El nombre, provisional, lo tenéis arriba, y el del primer episodio será **The Mysterious Acorn para Japón, y The Tale of Power para Estados Unidos:** ya veremos cómo se llama aquí (esperamos que algo en castellano).

Esta nueva entrega presentará un nuevo (y complejo) argumento en el que Link deberá salvar de nuevo los muebles, y a la princesa, y a su querida Hyrule. Gannon ha secuestrado a Zelda y ha dividido el poder del Triforce en 8 pedacitos. Para colmo, la "Vara de las Cuatro Estaciones" ha "viajado" desde el castillo a una dimensión desconocida, y ahora **Link debe saltar entre los dos mundos para tratar de arreglar el caos meteorológico.**

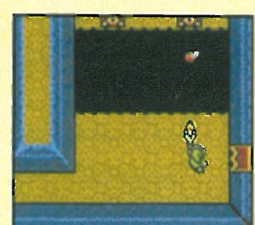
Pero nuestro héroe no estará sólo. Recibirá ayuda de los espíritus que residen en el "Tree of Mistery", y los habitantes de la dimensión desconocida, una **extraña tribu llamada Uura,** le proporcionarán lo que necesite. Más amigos. Un **canguro boxeador llamado Ricky.** Te montas en su bolsa y puedes pegar grandes saltos o noquear a los enemigos. Y luego tenemos a **Maple,** una especie de bruja que aparece de repente en su escoba voladora trayendo nuevos acertijos o la solución a algunos puzzles. Otros animales, **como un oso y un pez,** también tendrán su oportunidad de ayudar a Link.

El desarrollo del juego será muy similar al «Link's Awakening», aunque lá irrupción de todos esos "amigos" y la **aparición de nuevos ítems le darán mayor variedad.** Ítems como la **"Vara de las Cuatro Estaciones"**, que nos permitirá cambiar el tiempo a nuestro antojo y, por ejemplo, descongelar la nieve que tapa la entrada a una cueva. O como la onda que llevamos durante el juego, y con la que lanzaremos diferentes tipos de bellotas (con muchas utilidades).

El punto que plantea más interrogantes es que cómo se las apañará Miyamoto para enlazar los tres cartuchos, como es su intención. Al parecer podremos empezar la historia por cualquier entrega, pero las decisiones que tomemos en uno de ellos afectará al desarrollo de los demás. Las otras dos partes, en el 2001.





Estas imágenes corresponden a la versión japonesa, que verá la luz esta misma primavera. La duda es si llegará a España con los textos en castellano.



LINK
Regresa triunfal a la portátil en esta trilogía.



MAPLE
Será uno de los nuevos protagonistas. Ella tendrá la solución a muchos enigmas.

¡¡INSPECTOR GADGET!!

UBI Y LSP LO TENDRÁN LISTO PARA FINALES DE AÑO

Light & Shadow Production y Ubi Soft se han asociado para producir y copublicar un juego basado en las peripecias del genial Inspector Gadget. Su idea es sumergir a los jugadores en el mundo de humor y diversión que rodea a este peculiar personaje de dibujos animados. Ya sabéis, probar las más variadas gadgetocosas, aprender a manipular ruedas, brazos mecánicos, todo tipo de máquinas voladoras... y no morir en el intento. **Todo en un juego de plataformas que no estará listo antes de finales de este año.**

ASARÁN TU PORTÁTIL

POWER RANGERS

THQ se encargará del juego de Natsume, que verá la luz a lo largo de este verano.

Inspirado en la serie de televisión **"Power Rangers Lightspeed Rescue"**, en este juego podremos tomar el papel de uno de estos superhéroes y pelear a lo largo de **20 niveles de *beat'em up* puro** contra los villanos Diabolico y Magmavore. Los fans de la serie alucinarán utilizando armas y vehículos de los Rangers e incluso controlando al poderoso Megazord. El objetivo: rescatar a gente a punto de ser engullida por los monstruos. No está mal.

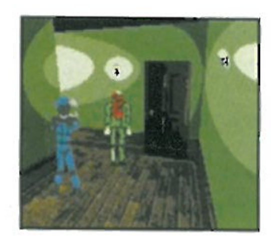


El juego será sólo para Game Boy Color, y estará disponible a partir de julio.

NO A RESIDENT

Capcom suspende el desarrollo de su ambicioso proyecto para Game Boy Color.

Ya es oficial lo que se recogía en internet sobre la cancelación de «Resident Evil» para GBC. Según fuentes de Capcom, la razón está en que **no creen que se pueda transmitir el feeling del juego a través de la portátil.** Por eso se había demorado desde enero, que era la fecha inicial de lanzamiento.



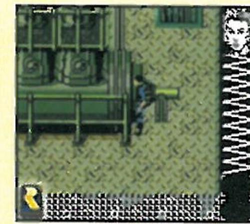
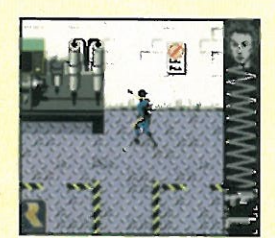
El juego estaba en desarrollo en las oficinas de Hotgen, en el Reino Unido.

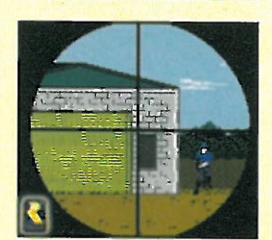
Perfect Dark

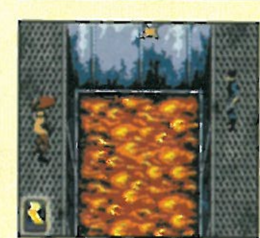
COMPAÑÍA
Nintendo (Rare)
TIPO
Acción
LANZAMIENTO PREVISTO
Noviembre

Joanna Dark, la agente "perfecta" creada por Rare, da la cara (y qué cuerpo) en la versión que se prepara para Game Boy Color. **El shoot'em up 3D se ha convertido en un atractivo cartucho de acción, con perspectiva 3/4** y personajes de tamaño apreciable, en el que seguiremos las andanzas de la Dark **antes de sus aventuras en N64.**
El objetivo final será destruir un complejo ilegal de fabricación de cyborgs. Siete niveles en total cargados de **puzzles, minijuegos y armas,** cuyo uso será una de las claves del juego.

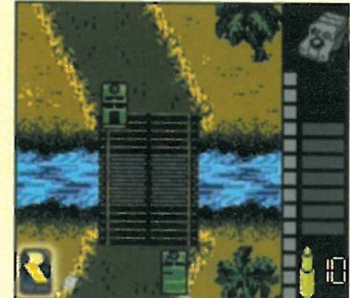
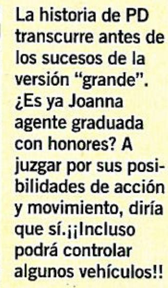
Entre otras delicias técnicas, el juego integrará de serie **Rumble Pak,** tendrá voces digitalizadas, una intro en puro FMV, será compatible con GBPrinter y utilizará el puerto de infrarrojos para intercambiar datos con otras Game Boy. Pero lo más interesante será que podremos utilizar el Transfer Pak para comunicarse con la versión grande. Dicho así parece muy simple, pero es mucho más espectacular de lo que pensáis. Gracias a este artilugio serán posibles cosas como **niveles ocultos, personajes y armas de la versión N64** que sólo se pueden descubrir abriendo secretos en la versión GBC, y un modo de emulación para jugar con la versión GBC en la tele de casa.

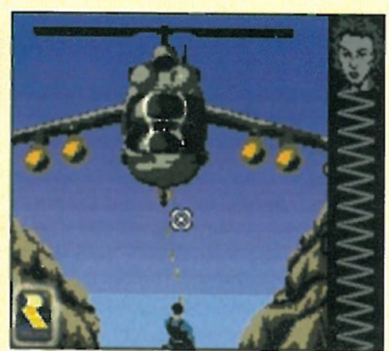




Un prodigio de compatibilidad: GBPrinter, cable link, puerto de infrarrojos, Transfer Pak...

La historia de PD transcurre antes de los sucesos de la versión "grande". ¿Es ya Joanna agente graduada con honores? A juzgar por sus posibilidades de acción y movimiento, diría que sí.¡¡Incluso podrá controlar algunos vehículos!!

Rare ha dicho que el juego tendrá siete niveles. Lo que ha omitido es que nos van a parecer treinta, de la cantidad de objetivos, misiones y submisiones que tendremos que cumplir.

Pokémon Pinball

COMPAÑÍA
Nintendo-Game Freaks (HAL)
TIPO
Pinball
LANZAMIENTO PREVISTO
Octubre







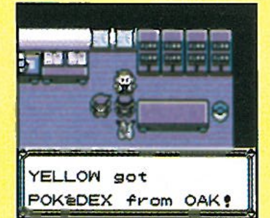


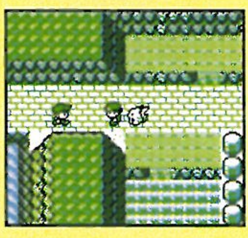

Además de las dos mesas normales, contaremos con cuatro escenarios, que servirán de fondo a los minijuegos de bonus. Sólo tendremos acceso a ellos si demostramos la suficiente habilidad.

Coged una Pokéball bien resistente, y metedla en una mesa llena de rebotadores, rampas y algún que otro agujerillo. Os ha salido un pinball, ¿no? Pues eso, **Nintendo y HAL nos ofrecerán la posibilidad de jugar a un pinball de gran nivel técnico y mucho más adictivo** que una teleserie de producción nacional, en nuestras siempre rentables GBC. **Dos mesas, cuatro minijuegos perfectamente integrados,** y un objetivo que todos dábamos por supuesto: hacerte con todos. Sí, con todos los Pokémon, los 150, en el mismo cartucho. Para echarse a temblar de la emoción, ¿verdad? Pues más temblarás cuando estés jugando y recibas en mano el efecto del rumble que llevará incorporado.

Pokémon Amarillo

COMPAÑÍA
Nintendo-Game Freaks
TIPO
Rol
LANZAMIENTO PREVISTO
Junio

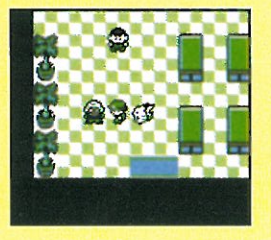








Pikachu aparecerá en pantalla, siempre a la espalda de nuestro protagonista, y podremos mirarle para saber su estado de ánimo.





Más Pokémon puro al punto justo para los amantes de la ya famosa serie de televisión (seguro que has visto más de un capítulo, ¿verdad, pillín?). Como sabéis, **el cartucho incluirá a Pikachu como Pokémon inicial,** lo que nos permitirá **seguir el argumento de la serie desde el comienzo del juego.** También disfrutaremos de detalles tan novedosos como la relación de amistad con Pikachu. Cuidaremos del pequeño Pokémon eléctrico de manera que siempre esté contento, pues, si no, puede que no nos haga mucho caso a la hora de atacar a un Pokémon salvaje. Y, cómo no, **los textos, siguiendo el humor de la serie, también sufrirán algunos cambios** para satisfacer a los Pokémaníacos, y para adaptarse al nuevo coprotagonista. Será igual, pero distinto.

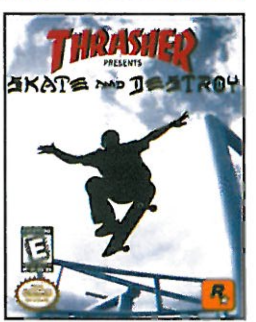
Infogrames anuncia Alone in the Dark

Llegará a Game Boy Color a finales de este año. ¡Vaya notición!

El primer gran juego de terror, probable inspiración para la serie Resident Evil, anuncia versión en la pequeña de Nintendo. Una entrega que **estará basada en la cuarta parte de la serie,** donde adoptamos el papel de Edward Carnby y nuestro objetivo es resolver el misterioso asesinato de su mejor amigo. La acción transcurrirá en un sombrío paraje llamado **Shadow Island**; allí habitan criaturas horribles contra las que sólo podremos usar un arma y la fuerza de nuestros puños. Poco más se puede contar de momento, pero estad atentos porque puede ser uno de los bombazos de este año.

THRASHER

Take 2 sigue la línea de Tony Hawk, con un juego para gozar del skating. ¿Te animas?



Lo último de Take 2 para Game Boy Color va del deporte de moda, el skate, y toma como referencia a uno de los clásicos, «720°». Lo firma el grupo Runandgun y lo va a sacar Take 2. ¿Qué nos ofrece? Pues muchas opciones de juego. Por ejemplo podremos deambular por los innumerables niveles **haciendo piruetas sin parar y consiguiendo puntos y tablas** nuevas. O también podremos **pelear contra los mejores skaters en un concurso de habilidades.** Estará listo antes del verano.



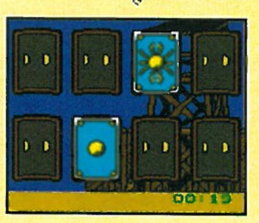
Asterix & Obelix: En busca de Idefix

COMPAÑÍA
Infogrames (Rebellion)
TIPO
Arcade
LANZAMIENTO PREVISTO
Junio









La jugabilidad será muy variada: desde cascar a los romanos hasta resolver todo tipo de puzzles o correr delante de sus lanzas.

Esta vez han ido a por Idefix. Qué listos son los romanos (dan donde más duele) y qué tontos al mismo tiempo (no saben con quién se meten). Así que los dos galos ya **han emprendido el rescate del perrito de Obelix,** en una persecución que les va a llevar a recorrer el imperio, desde la Galia a Egipto, Italia...

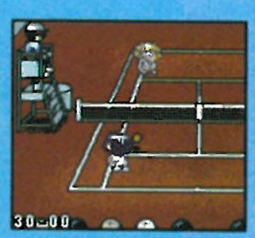
Este es el argumento de la nueva entrega de Asterix & Obelix, segunda para GBC y tercera para portátil. Como veis en las imágenes, **la evolución gráfica ha sido increíble.** De hecho este será el primer cartucho de la saga donde todos los personajes, héroes y no héroes, **han sido dibujados en plan cómic.** La jugabilidad también ha subido el listón, y para esta aventura se ha apostado por más niveles y mayor variedad: mientras algunas fases son en plan beat´em up, otras nos desafiarán a correr delante de romanos con lanza... Antes de empezar podremos elegir entre modo **aventura y jugar los niveles de bonus** (en el menú aparece como diversión instantánea, y requiere password). **Por otro lado el avance no será lineal,** y en cualquier momento se nos pedirá dar marcha atrás, a niveles que ya hayamos visitado. Y que no se nos olvide deciros que hay **30.** Plagados de romanos, estilizados y detallados, a los que premiar con buenos castañazos. Por supuesto, una de las grandes atracciones será dar una tunda a estos tipos. Otra, ésta más necesaria, pasará por **encontrar llaves** (y otros objetos, como las letras que forman los nombres de nuestros héroes) que nos permitirán abrir nuevas fases.

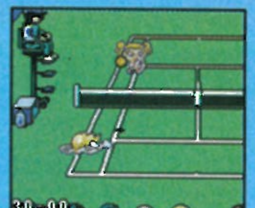
El juego estará listo en junio, y llegará con los **textos en castellano.**

ROLAND GARROS

Virgin nos ha pasado las primeras imágenes de la versión GBC de Roland Garros, un juego de tenis que promete romper con todo gracias a sus **originales jugadores y no menos creativas pistas.** Aparte de competir en uno de los torneos más importantes del mundo, haremos lo propio sobre el hielo, en la playa o en un bosque de hierba fresca. Estará listo antes del verano. La pinta desde luego es de **jugabilidad total.**







Codemasters anuncia Cannon Fodder

El título de Sensible Software fue uno de los juegos pioneros de estrategia en tiempo real. Ahora, tras su paso por el PC y algunas consolas, y adquirida una gran popularidad, anuncia su paso a la portátil. El dato más llamativo es que el juego **utilizará tecnología Hi-Colour para incluir escenas FMV**.

Dragon´s Lair ya está en camino

Digital Eclipse y Dragon Lair LLC. ya están manos a la obra en la conversión del "hit" de recreativas a Game Boy Color. Por lo que hemos visto, tan sólo un escenario renderizado, el aspecto será muy similar a lo que ofrecían los arcades. Es posible que esté **listo para finales de este año.**

Una de recuerdos y otra de deportes extremos

Ambas son de Infogrames, que no para de echar leña a la maquinaria. El primero se llama **Wacky Races**, y es la conversión a Game Boy Color de las famosas carreras de la serie los Autos Locos, con Patán y sus amigos. El segundo se acaba de anunciar, su nombre es **Xtreme Sports** y promete hacerte subir la adrenalina a base de skateboard, paracaidismo, patinaje en línea y otras lindezas similares. Puede que esté listo para verano.

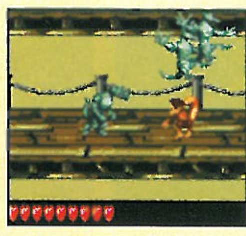
Konami apostó fuerte en el Tokyo Game Show

Hasta ocho nuevos títulos para Game Boy Color presentó Konami durante el Tokyo Game Show celebrado entre el 31 de marzo y el 2 de abril en la capital japonesa. Entre los nombres, algunos suenan, como **Metal Gear** (que saldrá en mayo), **Beatmania o Survival Kids 2**; mientras que del resto seguro que pronto oiremos hablar: **Ganbare Nippon Olympic 2000, World Soccer 2000, Yugiou Monster Capture, Hunter X Hunter y Battle Fishers.**

Donkey Kong Country

COMPAÑÍA
Nintendo (Rare)
TIPO
Plataformas
LANZAMIENTO PREVISTO
Julio







Este juego es uno de los secretos mejor guardados por Rare y Nintendo. Existe, se sabe que pronto saldrá en Japón, y que en España hará lo propio en julio, pero de momento el hermetismo ha rodeado todo su desarrollo. Nosotros hemos tenido acceso a algunas imágenes y, por lo visto, es **una versión de «Donkey Kong Land III» diseñada especialmente para Game Boy Color.** Los escenarios parecen prácticamente los mismos, sólo que a todo color; los protagonistas, igual, Dixie y Kiddy... Habrá más semejanzas, pero esperamos sobre todo novedades. En breve os contaremos cuántas y cuáles, porque haberlas las habrá. Palabra.



DIXIE Y KIDDY
Los protagonistas de esta versión de Game Boy Color serán Dixie, la monita, y Kiddy, que se estrenó en DK3.



MUCHO MÁS POKéMON

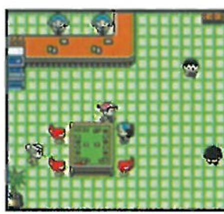
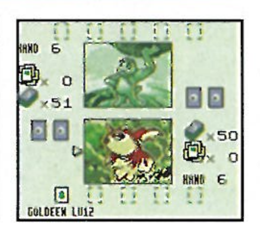
Apuntad Pokémon Attack y Pokémon Trading Card Game en la futura lista de compra

El fenómeno no ha hecho más que empezar. Como habéis visto, será este año cuando se desborde estilo fiebre nipona, entre otras cosas porque vamos a recibir un aluvión de lanzamientos. Los dos últimos que hemos conocido son Pokémon Attack y Pokémon Card Game. Del primero poco os podemos decir, excepto que estará disponible en agosto y que seguro que os atrapa tanto o más que sus hermanos. Por su parte, el **Trading Card Game no saldrá hasta diciembre,** y lo que sabemos es que estará basado en el famoso juego de cartas de Wizards of the Coast (que ya se vende en España). Seguiremos informando.



El Trading-Card Game ya está a la venta en el mercado americano, y arrasando, como podéis imaginar.



Alicia llega al país de las maravillas

La Gran N ha encargado esta licencia de Disney a los mismos creadores de Tarzan para GBC. De forma que se espera un cartucho tan brillante y animado. Será por eso que el juego tendrá un poco de todo y **que a lo largo de veinte niveles viviremos situaciones de lo más dispar,** con saltos, plataformas, persecuciones, puzzles y minijuegos. Como ejemplo, nuestra heroína podrá cambiar de tamaño en ciertas fases. Lo veréis en **julio, de la mano de Nintendo España.**



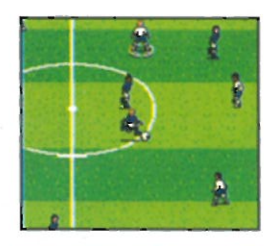
Eidos revolucionará tu Game Boy

Con **Tyrannosaurus Tex, el único juego en 3D en tiempo real para Game Boy Color.** Se nota que los diseñadores van cogiendo el tranquillo a la máquina, porque se van permitiendo lujos como este shooter. Que redondean con un deathmatch multijugador vía cable link. Eso sí es para alucinar. En el juego, un desarrollo de Slitherine Software, adoptamos el papel de Tex, un forajido cowboy que debe luchar contra aterradores dinos y robots en 18 niveles de los de descargar adrenalina.

UEFA 2000

Un desarrollo de Bit Managers para Game Boy Color, que estará listo en julio.

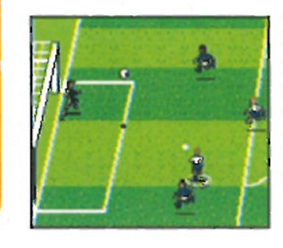
Los mismos creadores de Ronaldo V-Football vuelven a darle patadas al balón, pero esta vez al de la Eurocopa. Con UEFA 2000 han pretendido hacer un **cartucho de fútbol fácil, con un nivel de diversión instantáneo, buenos gráficos y una notable variedad de opciones.** Quiere decirse que haremos chilenas y remates en plancha de la forma más simple. Redondeamos con las opciones: 5 modos de juego, formaciones y tácticas configurables, editor para competiciones...



«UEFA 2000» destacará sobre todo por su sencillez de manejo y gran jugabilidad.



Con el sistema de efectos (tras un tiro), pondrás en un aprieto al mejor de los porteros.



Prueba a meter goles en posturas diferentes: voleas, chilenas, cabezazos en plancha.



OPERACIÓN DE ALTO RIESGO

El mejor juego de asalto en 3D
para Nintendo 64

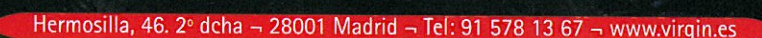


- Diferentes modos de juego incluyendo partidas a muerte para cuatro jugadores.
- Trepidante acción con perspectiva en tercera persona.
- Impresionantes escenarios 3D.
- Lucha contra jefes armados y enemigos inteligentes.
- Compatible con Rumble Pak.
- Textos de pantalla en castellano.













Características
- Nintendo 64
- Nintendo-Hudson
- Tablero
- Junio
- 6 Tableros
- Textos en castellano

Mario Pa

¡La

¿Quién dijo que se acabó la fiesta? Mario y compañía están preparando un fiestón de no te "menees" con toda la jugabilidad de la primera entrega, nuevos escenarios y muuuuuchos nuevos minijuegos. Y además vienen disfrazados. Más que acabarse, la fiesta parece que está a punto de empezar. ¡Ese confetti!

rty 2

estrella!

PREVIEW

Con la primera parte, Mario y sus amigos nos ofrecieron diversión para toda la familia, un montón de originalidad (era el primer juego de tablero para Nintendo 64) y... bueno, y algún callo que otro en la palma de la mano. En este nueva entrega todos estos términos (menos los callos palmeros) volverán a inundar nuestras enormes partidas de tarde de sábado. ¿Cómo lo hará para convencernos? Pues argumentos, tiene. De momento, **los gráficos han sido remozados** y mejorados para poder sacar partido a las ventajas que ofrece el uso del Expansion Pak. **Más definición, más luces, más polígonos** que harán que los personajes parezcan todo lo contrario, es decir, redonditos y sin cantosas angulosidades... Pero, por supuesto no terminará ahí la cosa. Aparte del brillante apartado técnico que lucirá, también la **jugabilidad será potenciada** mediante la



inclusión de **40 nuevos minijuegos** de lo más sorprendente. Entre ellos encontraremos nuevas y originales ideas, desde el "juego del panal" que requerirá del uso de la lógica, hasta una apuesta en una carrera de personajes controlados por la consola, en la que el acierto se basará más en las corazonadas previas y la inevitable suerte. También encontraremos **pruebas ya vistas, pero con mejoras suficientes** como para incluirlas en esta segunda entrega, que además viene con nuevos elementos como los objetos que podremos comprar en las tiendas o ganar en ciertos minijuegos para un solo jugador, y que utilizaremos antes de empezar nuestro turno. El banco, que nos "sajará"el dinero cuando pasemos por delante, las casillas de desafío, que enfrenta a dos jugadores en un duelo exclusivo de cada escenario... En fin, que el nuevo «Mario Party 2» os va a hacer correr a la tienda a por tres mandos más. Porque ya sabéis que a esto, lo que más mola es jugar cuatro juntitos, ¡pero sin pegarse!



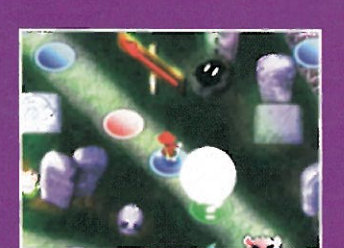
Los objetos



▲ En esta entrega se incluyen **ocho objetos** que nos servirán para **tirar más de una vez en un turno, atajar** abriendo una puerta, llevarnos directamente al lugar donde esté la ansiada estrella, o **incluso "mangonear" el objeto** de otro jugador



▲ **Las casillas de batalla** obligan a los jugadores a poner un "fondo" de monedas que ganará quien consiga triunfar en el minijuego correspondiente.



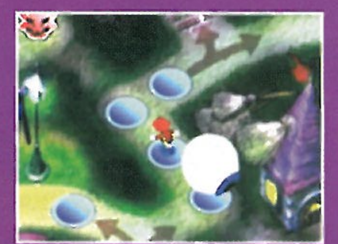


▲ **Las bifurcaciones** serán más numerosas. Así que no será tan fácil que nos quiten la estrella.



▶ **La historia comienza** en un teatral escenario, en el que Toad nos habla en perfecto castellano.





Me toca, me toca tirar... ¿no?



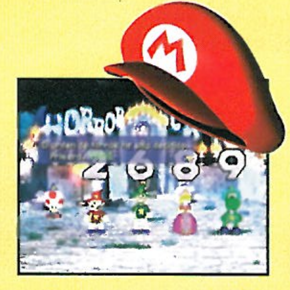
▲ Vamos a ver, un mundo así, que moleee... pues **el del fantasmita,** que seguro que vemos a algún conocido.



▲ **Elegimos** el personaje con el que queremos jugar (Mario, que para eso somos NA) duración, bonus, dificultad...



▲ **Y la cámara se da una vuelta** para que veamos lo que nos espera. ¡Jo, qué luces más guays tiene el decorado!



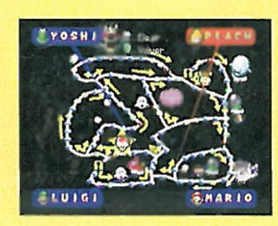
▲ **Bueno, venga, a ver quién saca más en el dado.** Nosotros, que siempre hemos sido primeros en clase... Vaya.



▲ **Toad nos muestra la ubicación de la primera estrella.** Está bien lejos, no pasa nada por salir el último.



▲ ¡Hala, por listo! Yoshi acaba de **caer en una casilla del Banco, y le toca poner 5** monedas. Tirad todos así...



▲ ¿Ya nos toca, ya? Bueno, pues **vamos a ver el mapa,** que estos brutos seguro que no saben ni dónde quieren ir.



▲ El caso es que **la tienda de objetos** no resulta muy útil al principio. ¡No tenemos dinero suficiente!



▲ Venga, ya ha terminado el turno. Ahora toca **partirse los dedos en los minijuegos.** ¿Luigi contra todos? ¡Va listo!



▲ **¡Qué suerte tiene! En este minijuego** se puede poner las botas a monedas. Menos mal que a cogido a Peach.¡Wiggle!



▲ **Pero ha sido tan patoso que se le ha caído.** Bueno, no hemos ganado monedas, pero tampoco las hemos perdido...





▲ Yoshi tira, cae en el fantasma, y **decide robarnos unas monedas por bocazas.** Verás en el próximo turno.





▲ **Entre los nuevos minijuegos** encontraremos hasta una escuela de conducción para dragones verdes.



No te pierdas...



▲ **La mejora gráfica** podremos notarla tanto en los personajes como en los escenarios, con múltiples efectos



▲ **Las sorpresas que guarda** saldrán una vez hayamos jugado un tiempo. ¿Mundo de Bowser?



▲ **Veremos minijuegos de bonus** en los que hacernos con diferentes ítems.



▲ **Los árboles** serán los encargados de mostrarnos los minijuegos conseguidos.





▶ **Cada escenario** tendrá sus propios atajos y trampas. Este tren puede servirnos como transporte, o para correr delante como unos posesos.



PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La apariencia del juego ha mejorado mucho gracias a la utilización de más efectos y menor angulosidad. Las gracias se las dan al Expansion Pak, señores.

☺ Incluye tantas novedades, que nadie podrá "pensárselo" por tener el primer «Mario Party»

☹ En realidad, estos juegos obligan a hacerse con cuatro mandos. Si no, pierden mucho.

☹ Pedir, pediríamos que hubiese cuatro o cinco tableros más, otros seis personajes, seiscientos minijuegos nuevos, y un piso en Alcobendas... pero habrá que conformarse, ¿no?



▲ **El mundo de los minijuegos** hará las veces de la isla de la primera parte. Si quieres ir, compra alguno de ellos.



▲ **Encontraremos nuevos personajes** que, como el fantasma o las rocas de "MP1", nos propondrán jugosos tratos.



▲ **Las opciones del juego** serán manejadas por estos señores-seta, que mostrarán records, borrarán partidas...

NUEVAS REGLAS







▲ **Ahora, en la ruleta de Bowser,** es posible que salgan cosas como tener que darle 1000 monedas. Menos mal que luego no cumple su amenaza y se va con viento fresco.

Antes de comenzar a jugar a esta segunda parte sin tener ni idea de nada, será una buena opción dejar que **Toad nos enseña las reglas del juego.** Además de todo lo que ya sabemos de la primera parte, es decir, casillas azules significan tres monedas más, rojas, tres menos, y verdes "algo va a pasar en el escenario", Toad se parará especialmente en las nuevas casillas y la utilización de objetos. **El banco** es eso, un lugar donde dejarás dinero, a menos que caigas justo en él, llevándote todo lo que haya ahorrado. El desafío es un duelo entre dos personajes, y la batalla, una pelea por un buen puñado de monedas. La **tienda** es el lugar donde podemos comprar objetos a cambio de unas monedas, objetos muy útiles sabiendo en qué momento utilizarlos. ¿Alguna pregunta?



F-1 RA

Ya sabemos que la competencia entre títulos de F-1 siempre ha sido muy elevada en nuestra querida Nintendo 64. Si el anterior cartucho de Ubi, su «Monaco Grand Prix 2», alcanzó unas cotas de calidad a la altura de la consola y las circunstancias (entendiendo por "circunstancias" a su directo rival «F-1 WGP 2»), con este nuevo juego, se está preparando para poder con todas las "circunstancias" que se pongan por delante.

¡Pisa



ACING

Características

- Nintendo 64
- Ubi Soft
- Carreras
- Mayo - junio
- 16 circuitos
- Expansion Pak

Con la licencia oficial de la Fórmula 1 por bandera (a cuadros, suponemos), Ubi pretende alcanzar el máximo nivel de calidad nunca visto en Nintendo 64. Para ello, además de incluir todas las **marcas, los pilotos y los circuitos reales,** se está poniendo especial esmero en la IA de los corredores controlados por la máquina. Como sabréis,



su comportamiento ha sido estudiado de tal manera, que cada uno tenderá a **actuar en carrera como lo haría en la realidad.** Con sus virtudes y sus fallos, que también los habrá (ya veréis qué gusto ver a un piloto saliéndose de la pista, justo delante de nosotros, por culpa de un "error humano"). También se incluirán las ya aplaudidas y completas opciones del garaje, donde podremos retocar casi toda la mecánica de nuestro vehículo, y **seis modos de juego** repartidos en dos niveles de conducción: **arcade y experto.** La gran innovación en el género de la F-1 será, dentro del nivel arcade, **la carrera contra el tiempo.** Sí, del mismo modo que en una máquina arcade: con **check points** que te pueden echar de la carrera si no pasas a tiempo por ellos. **Jugable a tope.** Y, cómo no, dentro del nivel experto podremos **recrear una temporada completa,** poniéndonos en el papel de un piloto de cualquier equipo, e incluso disputando las carreras con el número de vueltas real (es decir, que las dos horas por campeonato no os las quita nadie). Para terminar, recordaros que las repeticiones y el modo para dos jugadores brillan a unos niveles altísimos, así que, si os flipa la F-1 no quitéis ojo este «F-1 RC».



a fondo!





Tanto en carrera como durante las repeticiones, la firma Tag Heuer se encargará de ponernos las referencias más significativas en pantalla. Son las ventajas de poseer la licencia oficial.



Los efectos gráficos y luminosos serán otro de los puntos sorprendentes de «F1RC». Cuando el sol se enfrente a la cámara, veremos cómo el resto de elementos de la pantalla se oscurecen.

¡¿Qué haces?!



Si el coche va por donde quiere es muy posible que puedas apreciar el buen trabajo que se está haciendo a la hora de recrear los trompos y demás efectos de la mala conducción. Aquí no hay bordillos que comerse, pero, si pisas el césped, reverdecerás tus neumáticos, en la arena toserás, y si derrapas, la armarás igual.

¿Quieres dar una vueltecita?





Dentro del nivel arcade, vamos a jugar un "pick up & play", que tiene checkpoints y es más jugable y eso.



Hombre, ya que todos ustedes me resultan tan conocidos, **adoptaré el papel de Gené,** que es de mi pueblo.



Vaya, qué bella panorámica. Qué lejanas parecen esas montañas, y qué día tan bonito hace, para salir último.



Pero eso no es problema, en dos vueltas nos los comemos a todos. ¡Vamos, lentos, tortugos, Bowsers!



Bueno, bueno, parece que hay listillos que **se salen de la trayectoria normal. Debe ser cosa de la IA.**



¡Pero qué brutos, qué manera de frenar, que **dejan todo el suelo marcado!** A adelantar.



¡Ups! Vaya, parece que **acelerar tanto no es recomendable en las curvas.** ¡Por Dios, qué polvareda!



¡Ay, madre! Con la salida de pista **hemos perdido mucho tiempo.** ¡Sólo quedan 5 segundos! ¡A pisarleeee...!

Toma, toma, ¡qué velocidad! Adelantamos a uno, a otro, se nos escapa el coche, pisamos el césped...



...¡hacemos un sonoro trompo, nos ponemos de cara a los que vienen por detrás... ¡CUIDADO, QUE MANCHO!



Y la torta nos hace perder tanto tiempo que **nos hemos quedado a un plis del check-point...** ¡y sin carné!

No te pierdas...



▲ **La ronda de clasificación** será en tiempo real y existirá la posibilidad de correr carreras de ¡dos horazas!



▲ **En las repeticiones** quedará patente la altísima calidad de los escenarios. ¿Niebla?, ¿dónde la ves?

A brazo y pantalla partida





▲ **Las carreras para dos jugadores** no perderán ni en gráficos ni en velocidad. Eso sí, a costa de no poder correr con ningún piloto más. Penita.







▶ El garaje permitirá retocar tu coche al detalle para adaptarlo a tu forma de conducir. ¿Relación de marchas? Calíbrala al milímetro.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ La licencia es toda una garantía de éxito. Tendremos todo tipo de detalles reales.

☺ La inclusión del "pick up & play" hará que cualquiera pueda disfrutar con este título.

☹ En realidad, parece que aún queda mucho de «Monaco Grand Prix 2» en este título. El garaje, vale, es completo, pero no tiene novedad alguna.

☹ Para poner a dos jugadores en carrera, se tiene que sacrificar al resto de pilotos



▲ Al fin podremos disfrutar de la presencia de **Marc Gené y De la Rosa.**



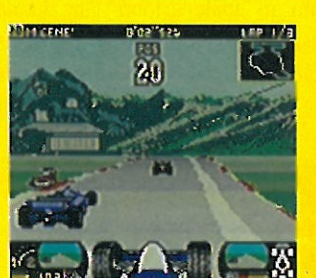
▶ **La espectacularidad** queda patente incluso antes de empezar las carreras.



▲ **En los boxes** deberemos pulsar repetidamente un botón para que los mecánicos actúen más rápido y nos cambien las ruedas o rellenen el depósito de combustible a toda máquina. Una original manera de potenciar la jugabilidad... y de "meter caña" a los mecánicos, que suelen estar más "paraos" que un alfarero profesional.

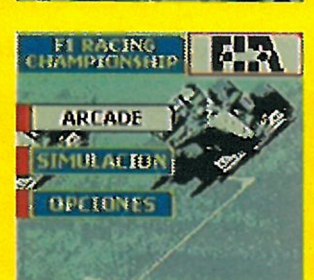
TAMBIÉN PARA GBC











▲ Más difícil todavía. Si la calidad de la versión N64 será alucinante, **os vais a quedar a cuadros cuando juguéis a la versión Game Boy Color.** Además de una intro que hará historia **(animaciones digitalizadas de CGs),** contará con unos decorados de ensueño y una inimaginable vista subjetiva que hará las delicias de los amantes del simulador puro. Además incluirá otros **seis modos de juego.**

Duck Dodgers

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Julio**

Serás un pato en plataformas

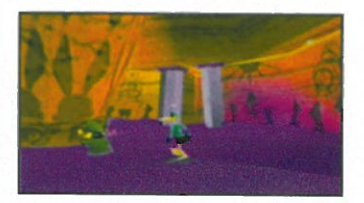
El pato más famoso de la Warner vuelve a los videojuegos por la puerta grande (antes entraba por la pequeña, por sus versiones GB), con un juego para él solito, en el papel del **superhéroe universal Duck Dodgers.** Sí, muy grandioso y eso pero, ¿qué es lo que harán los señores de Infogrames para convencernos de la valía de su nuevo héroe? Pues, de momento, darnos su control **dentro de unos escenarios 3D con un "look cartoon"** muy agradable a la vista. En ellos podremos observar el buen hacer de la compañía mediante multitud de efectos de luz, escenarios exteriores e interiores sin tacha, e incluso zonas subacuáticas. Tendremos **cinco grandes planetas para explorar,** en los que Duck Dodgers hará gala de sus habilidades de superhéroe, que en un principio sólo consistirán en **correr, saltar, y aplastar alguna que otra caja o enemigo para conseguir ítems extra.** Pero lo que en realidad deberá buscar el pato éste, son átomos. Unos átomos la mar de gordos que, a medida que vayamos consiguiéndolos, irán liberando nuevas rutas, a la vez que enfadando poco a poco a Marvin, el marciano malo de la historia. Con el humor propio de Warner, y las locuras de Lucas, ¿quién no estaría deseando poder ser tan pato como él?

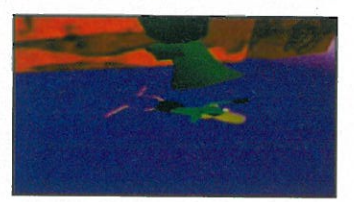
Como en los dibujos





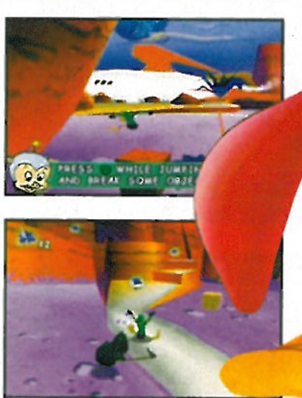






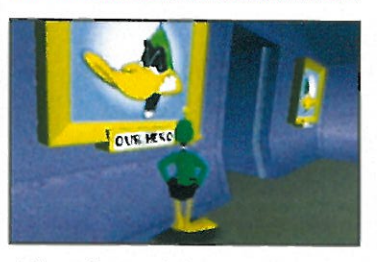
▲ **Todo el humor** *que siempre hemos podido ver en los dibujos de Warner, también lo encontraremos en «Duck Dodgers». Desde la intro, en la que la mejor escena nos muestra a Marvin pidiendo "¡energía!" a sus súbditos, y a éstos mirándose y después silbando como si la cosa no fuera con ellos, hasta las típicas estrellitas en la cabeza o un Duck apisonado.*



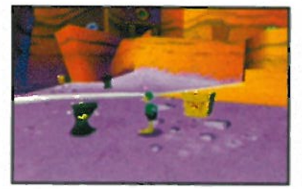


Infogrames nos traerá todo el humor y la diversión que es capaz de dar el pato Lucas.

▲ **Un Porky algo enrarecido** *hará el papel de ayudante de Dodgers. En los primeros niveles nos mandará mensajes con la intención de ayudarnos..*



▲ **El pato Lucas** *es de ésos que no esconden la admiración por sí mismo. ¡Vaya pedazo de retrato!*







◄ *Ya que el juego es más que nada un* **plataformas,** *¿cómo iba a faltar una móvil?*

Primera impresión

☺ La impresión gráfica es impresionantemente parecida a la que crean los dibujos animados. A veces no parece un videojuego.

☺ La extensión del juego parece que se base en planetas reales. En dos horitas, no hemos visto más que tres enooormes niveles.

☹ Algunos escenarios parecen demasiado vacíos, como si faltasen enemigos, retos... veremos si se mejora.

☹ Puede ser muy original gráficamente, pero, al fin y al cabo, es el plataformas 3D x-mil que recibimos para N64. ¿Hay alguna idea nueva? Lo descubriremos.



▲ **En los lugares cerrados** *podremos apreciar con claridad los notables efectos de luces y sombras.*



▲ **Unos saltitos más** *y llegaremos a la entrada de la mina. En cada nivel, deberemos explorar a fondo todas las posibles rutas para poder seguir adelante.*



Daikatana

Compañía: **Kemco** Tipo de juego: **Shooter 3D** Lanzamiento: **Mayo**

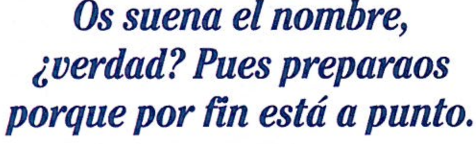
La leyenda de una espada

Con un **argumento tan cuidado como enrevesado,** el próximo shooter 3D de Kemco pretende hacerse un hueco entre los grandes del género en Nintendo 64. La historia trata de una **espada forjada en los albores de la historia,** que permite a su poseedor el uso de **poderes extraordinarios, incluyendo los viajes en el tiempo.** Nuestro héroe, Hiro Miyamoto, debe hacerse con ella para que el malo malote, Kage Mishima, deje de tener al mundo bajo su yugo. Para ello, tendrá que **explorar y recorrer, con la consabida vista subjetiva, los 32 escenarios** del juego. En ellos, dado que viajaremos en el tiempo, encontraremos **25 tipos de armas diferentes,** desde un láser hasta los propios puños del protagonista, **80 tipos de enemigos, y escenarios pertenecientes a diferentes épocas:** la antigua Grecia, Noruega con sus vikingos, un San Francisco en pleno siglo XXI... En lo referente a jugabilidad, el título ofrecerá una **mezcla de shooter y Rol.** Sí, Rol, ya que nuestro héroe podrá equiparse con diferentes armaduras (su diseño dependerá de la era y lugar donde nos hayamos hecho con ellas), e irá subiendo de nivel en **parámetros como fuerza, agilidad, resistencia...** sí, todo eso que siempre hemos visto en cualquier RPG clásico. Además, será compatible con Rumble y Expansion, lo que permitirá una **resolución y sonidos de altura.**





▲ **El propio John Romero** *firma este título de Kemco.*



Os suena el nombre, ¿verdad? Pues preparaos porque por fin está a punto.



▲ **Como siempre, una chica** *nos hará jugarnos el pellejo ante los malos. Aunque, el objetivo principal es Daikatana, maja.*



▲ **¿Interruptores** *para abrir puertas? Normal en un shooter.*



▲ **¿Ítems?** *Pues claro, de energía, munición, armadura...*



▲ **Los malos** *lo son mucho. Hasta veremos cómo torturan a sus prisioneros con descargas.*

Primera impresión

☺ La historia nos hace sentirnos tan importantes, que a ver quién se resiste a ser un héroe mundial.

☺ Alta resolución y sonido flipante gracias al Expansion.

☹ No queremos ser agoreros, pero para superar lo ya visto en shooters 3D, lo tiene dificilillo.

☹ El frame-rate está un pelín bajo. Si no se mejora...

La mejor defensa



▲ **El señor Miyamoto** *(no el nuestro, sino el prota de Daikatana) tendrá a su disposición multitud de armamento, aunque deberá ir recogiéndolo para poder disfrutarlo, claro. Nos podremos defender con cosas como escopetas con mira láser, lanzagranadas, collejas...*

Daikatana, esa desconocida (tacháaaan)






▲ **Estamos siempre a lo nuestro,** *y claro, no nos enteramos de cosas como que existe una espada, llamada Daikatana y forjada por un antepasado del protagonista, que tiene un poder inmenso. Menos mal que en la intro, gracias a un señor vejete y afectado por el virus que está acabando con la población mundial (¡vaya, tampoco lo sabíamos!), nos enteraremos y aceptaremos el reto, cosa que enfadará un poquito a los malos, que intentarán terminar con Hiro.*

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[Nuevos lanzamientos de PROEIN para Game Boy Color]

La lista de nuevos juegos para Game Boy Color que presenta PROEIN es, como poco, larga. Sí, hombre y muy interesante. Cómo si no podríamos calificar a juegos como **Top Gear Rally 2,** de Kemco, o la versión portátil de **Tony Hawk,** de Activision. Pues atentos que ambos están a punto de salir. La misma fecha, o sea como quien dice ya, se maneja para **Muppets,** un divertido plataformas que viene con el sello Take 2. Por la parte de THQ y con fecha entre mayo y junio, apuntad **Triple Play 2001,** de béisbol, **NASCAR 2000,** de carreras de coches, y **NBA Live 2000,** de basket.





[BOSSGAME da los últimos toques a Stunt Racer 64]

Los creadores de «World Driver Championship» y «Top Gear Rally» trabajan en un nuevo juego de coches que promete romper todos los moldes en Nintendo 64. Se llamó **Stunt Racer 3000,** pero en el último momento, Midway, la compañía que lo distribuirá, optó por ponerle el 64. Como veis, va de carreras con aire arcade y de habilidad. Los datos que tenemos son **12 circuitos** de estilo F-Zero, o sea retorcidos, 12 coches, cinco ligas diferentes en las que competir, trazados repletos de Power ups y dinero, y una banda sonora con temas de los años 50. Sumadle que los coches podrán hacer movimientos acrobáticos especiales y tendréis un titulazo que verá la luz en Estados Unidos en Julio. Ya veremos qué pasa aquí.

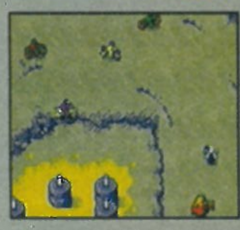




[Acclaim lanza Jeremy McGrath Supercross 2000 en GBC]

Ni un mes ha pasado desde el lanzamiento de la versión grande, y ya tenemos aquí el cartucho de Game Boy Color. Acclaim lo lanzará este mismo mes de **abril.** Es un diseño de **M4** que en casi todos los aspectos se mantiene fiel a la de 64 bits. Sin embargo nos ha causado mejor impresión. **Es jugable, ofrece pistas anchas y una conducción divertida,** al margen de **tres cilindradas** (80, 125 y 250) y dos modos de juego: **season y arcade.** Si os interesa el tema, estad atentos al lanzamiento, que será ¡ya!



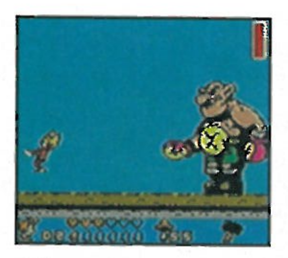


Spirou

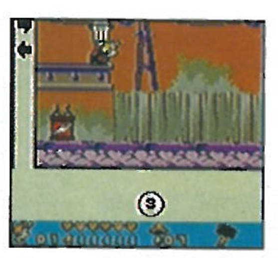
Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Mayo**

¿Controlamos los botones?

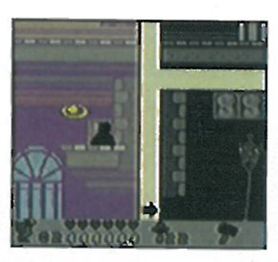
No ponemos en duda tu destreza a los mandos de una Game Boy Color, no. Es que el chaval éste, el de la gorrita, se llama Spirou y ejerce de botones desde antes de la segunda guerra mundial. Pero el chico se está modernizando y, además de vender cómics como churros, ahora, de la mano Ubi se ha propuesto dar el salto a los videojuegos. Y la verdad es que parece que va a salirle bastante bien. **Con la ayuda de su amigo Fantasio, Spirou recorrerá multitud de plataformeros niveles**, en los que el **toque de aventura** vendrá dado por la pulsación de interruptores abre-caminos, los traídos y llevados objetos, y la **recolección** de ítems de energía y diferentes armas (en los primeros niveles, los mazazos son de impresión). El look de todo el juego, de todas maneras, no se saldrá mucho del cómic. Con un original toque en la presentación en pantalla (cada pantalla es una viñeta) y **variedad de situaciones** típicas de sus historietas, este botones puede llegar a jefe de las plataformas "en ná".



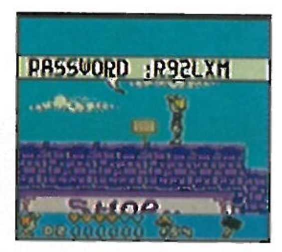
▲ **Un enemigo final** *un poquito grande, ¿no? Y encima viene preparado para la pelea, el tío.*



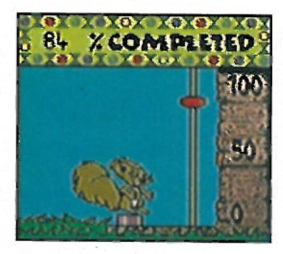
▲ *Tal es la* **apariencia de cómic** *de «Spirou», que hasta podremos ¡¡ver el número de página!!*



▲ *Si buscamos bien, encontraremos* **pasadizos secretos** *muy parecidos a los de «Papyrus», también de Ubi.*



▲ **Los passwords** *sólo podemos conseguirlos al pararnos en un cartel como éste. Pues, papel y lápiz.*



▲ **Esta ardillita** *será la que nos informe del porcentaje conseguido en cada fase.*



▲ **Un botones** *suele estar en forma, por lo de llevar y traer cosas, pero Spirou "se sale" con sus saltos.*

Primera impresión

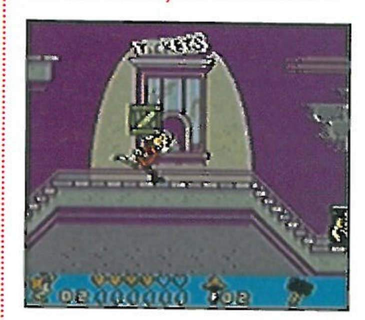
☺ El contenido gráfico del juego es vistoso y original. Hace un inusual uso del color, y tiene efectos sorprendentes (como los cambios de pantalla).

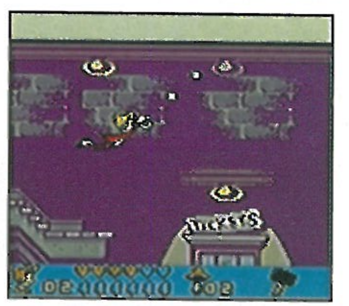
☺ En pocas fases, hemos tenido que resolver retos muy diferentes, que aumentan el interés. Se ve que la variedad será una de las bazas del viejo botones.

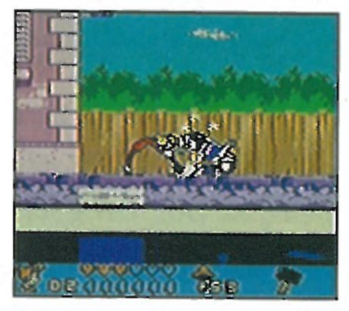
☹ Ja, ja, ja... ejem, vaya. ¿Dónde está la gracia? Pues en que si no conoces a Spirou de sus aventuras en papel, no vas a saber quién es amigo o enemigo, ni Fantasio, ni el perro (ah! que no lleva perro...).

☹ Mira que tiene toques de originalidad, y lo agradecemos, pero... ¡¡Cuántos plataformas más nos quedan por ver en GBC?!

Trae esto, lleva eso...







▲ **Como buen botones,** *Spirou podrá portar objetos, pero también correr, saltar, agarrarse al borde de plataformas, balancearse en cuerdas, y dar unos mazazos de órdago.*



▲ **Entre los ítems** *que podremos recoger se encuentran esos corazoncillos tan monos, y otros secretos, como ese "?!" (?!).*



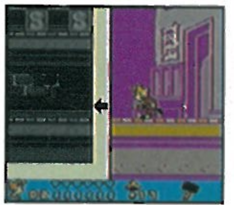
▲ **Un señor** *con tal mostacho sólo se puede encontrar en una feria rosa fucsia. Un decorado de los más vistoso.*

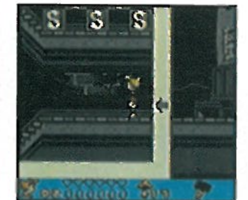


▲ **El juego estará traducido** *al castellano. Así sabremos a qué joven liberar y qué hacer.*



Pasa la página (pero lee esto)





▲ **Como Spirou lleva en los cómics tantos años,** *Ubi ha tenido que hacerle un sistema de cambio de pantalla especial. Cuando Spirou salga de una viñeta, cruzará por detrás de la línea de separación, y la pantalla a la que llegue se llenará de color.*



▲ *Entre los múltiples tipos de enemigos nos enfrentaremos a* **peligrosos motoristas.**



Spirou *es un personaje creado en 1938, pero eso no impide que su éxito continúe década tras década.*



▲ **Por cada 100 "S",** *inicial de Spirou, que cojamos, ganaremos una vidita extra.*



24 HORAS DE LE MANS
Vive las 24 horas a tope
A.C.O.
UN JUEGO A LA ALTURA DE UN MITO
Son 24 horas. Es el momento más importante de tu vida y la meta está tras la última curva.
Puedes hacerlo. Tu corazón se acelera según pasan las horas
El juego con licencia oficial de las 24 Horas de Le Mans hace de cada segundo una experiencia única
GAME BOY COLOR
EUTECHNYX
© 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved.
Distribuido por:
INFOGRAMES España

Excitebike 64

Compañía: **Nintendo - Left Field** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Junio**

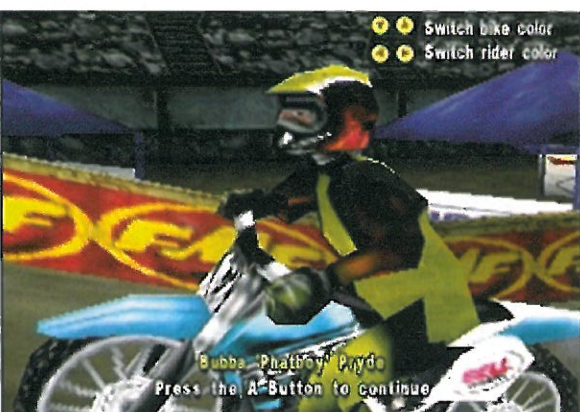
Su secreto es la jugabilidad

Segunda toma de contacto con el motocross de Left Field y de nuevo la mejor impresión. Ya nos dejó un buen sabor de boca en la primera beta que testeamos: este juego iba a poner colorados a los cartuchos de la competencia, pero había que asegurarse. Puede que no ponga en juego pilotos reales, ni circuitos oficiales, pero **el genial diseño del control y la prodigiosa manejabilidad** lo convierten en el juego de motos más real.

La idea ha sido reflejar con fidelidad la trepidante acción de estas carreras sin necesidad de hacer un juego complicado. **Circuitos anchos, muchos saltos y una respuesta fabulosa de la moto,** con tal de conseguir que ponerse a sus mandos sea un placer.

El corazón es el modo Season, formado por **20 circuitos divididos en tres rondas de cinco carreras.** Empiezas en el nivel novato y debes quedar entre los primeros para avanzar. El desafío es una **combinada entre circuitos indoor y carreras exteriores,** pero en realidad no tienen nada que ver una con la otra. Las indoor son más sosas; las outdoor son una locura, proponen atajos, precipicios, saltos inverosímiles. Un deleite para la vista y para las sensaciones. Habrá tiempo de comparar, pero de momento es lo mejor que hemos visto en el disputado género de las motos.



▲ **El editor de circuitos** *es muy completo y asequible. Incluso podemos crear nuestras propias piezas.*

▲ **Los saltos** *son constantes, y tan importante como el aterrizaje es darle gas a la máquina con tiempo para no quedar descolgado.*




▲ **A menudo los circuitos exteriores** *ocultan saltos extraordinarios y atajos especiales para arañar tiempo a los rivales.*

¡¡Aquí vale todo!!





▲ **No tan a lo bestia como en Road Rash,** *el arcade de THQ, pero el caso es que hemos pillado a nuestros pilotos avanzando posiciones a base de puñetazos. No, parece que no lo controlábamos nosotros, pero bastaba con acercarse a un rival e increparle, para que aquí el amigo soltara el puño y en algún caso hasta la pierna. Pero qué bestiajos.*








▲ **Atención a las pistas "outdoor",** *que no tienen vallas laterales y te descuelgas por el formidable precipicio en cuánto te descuidas.*

Gánate estas pistas




▲ **Los retos extra** *aparecen al cumplir determinados requisitos (batir records, por ejemplo) y le dan al juego un nuevo impulso. Hablamos de cosas como jugar con la versión original, competir en el desierto, escalar una rampa empinadísima y embarrada o jugar al fútbol con las motos.*

Primera impresión

☺ El control es supermanejable y el cartucho es un prodigio de jugabilidad.

☺ Los modos extra son increíbles. Es como reempezar, como otro juego que de repente aparece.

☹ En las pistas indoor nos recuerda a McGrath. Es todo demasiado "oficial".

☹ Quizá el escaso número de pilotos entre los que elegir. Aunque todos tengan una pinta de aúpa, eso desde luego.



▲ **Los gráficos,** *especialmente de los circuitos de "calle", son una auténtica pasada. Fijaos en los fondos, ¿habéis visto cuánta textura?*



Protagonistas de su mejor aventura



"Próximamente a la venta: Rugrats: Excursión al Estudio. Totalmente en castellano"

¡YA A LA VENTA!

¡Más acción, más aventuras y más diversión que nunca!.



www.thq.com







www.proein.com

Toonsylvania

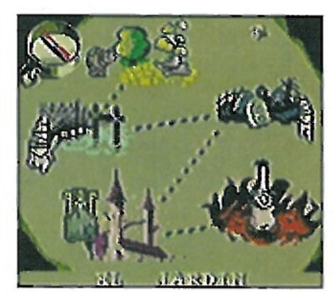
Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Mayo - junio**

Dibujos de miedo, juegos de risa

Ubi y **Dream Works** están realizando la versión jugable de una de las **series de dibujos animados que está triunfando en la TV americana.** Se trata, por supuesto, de Toonsylvania. El juego, del mismo título, nos sumergirá en el **extraño** (y nos quedamos cortos) **mundo de Igor y Phil,** dos señores un poquito locuelos que, además de vivir en un castillo enorme y plagado de tópicos de las películas de terror, gustan de realizar extraños experimentos. El último de ellos, en el que se basa el argumento del juego, ha tenido como resultado la desmembración del cuerpo de Phil (así de burros son los tíos). Consecuentemente, **Igor será el encargado de recorrer cada una de las enormes zonas del castillo, subdivididas en varios niveles, esquivando enemigos** como ratas, arañas o plantas carnívoras, y, sobre todo, saltando, pues será un **plataformas puro con ciertos toques de aventura.**



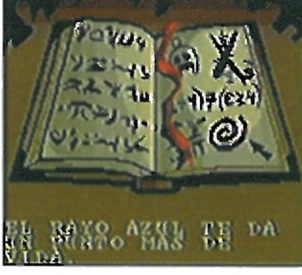
▲ **Pulsar interruptores** *también será importante si queremos abrir nuevas zonas.*



▲ **El castillo** *se divide en cinco enormes zonas de diferente ambientación.*



◀ **Igor es un tío grande,** *lo que no le impide mostrar una agilidad inusual en esta clase de constituciones corporales. Mirad cómo garrapatea para subir a la planta.*



◀ **El ambiente de terror** *inundará cada una de las pantallas del juego. Incluso para recibir ayuda, tendremos que ver este libro tan horrendo.*

Primera impresión

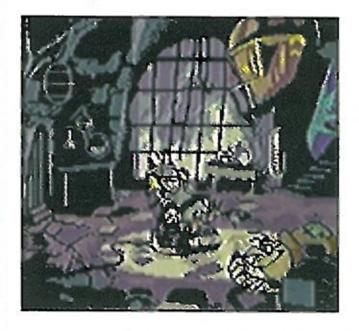
☺ El ambiente de "terror del tonto" está muy conseguido. Entre el protagonista, los enemigos y los escenarios, la sonrisa está asegurada.

☺ Está traducido al castellano, y es otro de esos títulos con sorpresa, con Ubi Key.

☹ En un principio nos ha parecido un poco simplón, tanto técnicamente como en el sistema de juego.

☹ Quizá nos perdamos muchos guiños humorísticos por no poder ver la serie, que sólo se emite en Estados Unidos...

¿Quieres ver los dibujos? Pues mira





▲ **Tanto en la presentación como en ciertos momentos del juego,** *asistiremos a escenas animadas (con el mismo estilo que los dibujos de la serie de TV) en las que nuestros protagonistas ilustrarán la historia relatada por medio de textos, que por cierto estarán completamente traducidos a un perfecto castellano, por si no os habíais dado cuenta (¿es que sólo miráis las "estampas"?).*

Barça Total 2000

Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Fútbol** Lanzamiento: **Mayo**

Es más que un club

Barça Total es en realidad un **fenomenal arcade de fútbol** que, seas o no del equipo mencionado, deberías probar. Incluso aquí, que tira más el "blanco", el juego ha pasado por todas las manos y la conclusión ha sido la misma: **jugable, para olvidarse de las pasiones.**

De todas formas **serás tú quien elija equipo** para disputar cualquiera de las **seis ligas continentales disponibles o la propia Champions.** Están todos los equipos de la 1ª división española, con todo su plantel y nombres y datos reales, y los mejores de las ligas más conocidas.

A la hora de jugar, se ha elegido la vista cenital de los **Kick Off y Sensible Soccer,** ambos clásicos que han pujado por la jugabilidad y la diversión sobre los gráficos. Y así, este fútbol se convierte en el **más divertido, rápido y manejable** que hemos tenido oportunidad de probar en GBC.

En todas las competiciones







▲ **El juego dispone de una buena base de datos,** *y no sólo del Barça. Además permite participar en las mejores ligas del continente o crear una copa de Europa a nuestro antojo.*



☺ La vista cenital es una perfecta elección. El desarrollo del partido es superjugable.

☺ Están todos los equipos, los jugadores, incluso las competiciones.

☹ Que la licencia del Barça eche para atrás a los hinchas de otros equipos.

☹ Algunos dirán que si los gráficos, que si tal, pero nada, lo primero es lo primero y punto.



◀ **Los goles** están a la orden. Con maña y habilidad, se logran resultados bastante abultados.



◀ **La vista cenital** amplía el campo y facilita el desarrollo de las jugadas. Así da gusto.



◀ **La moviola** nos invita a disfrutar de nuevo de un gol o una jugada, incluso a cámara lenta.

Toca Touring Car

Compañía: **THQ** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Mayo - junio**

Al estilo «RC Pro Am»

Formidable la sensación que nos ha dejado la versión de preview de este clásico del género carreras de coches. La licencia la firma THQ, pero Codemasters seguro que anda metida por ahí. Entre los dos **han apostado por una versión diferente a las típicas conversiones de coches** («V-Rally», «Top Gear»), con scroll frontal, carretera que viene y fondo de postal a lo lejos. La primera opción ha sido decantarse por una **perspectiva isométrica, con una cámara aérea siguiendo la acción,** sin perder un solo detalle y sin castigar la distancia. Esta vista no permite abusar en el detalle de los coches, ni por supuesto en el tamaño, cuestión que han compensado los diseñadores dotando a las máquinas de **velocidad y un manejo prodigioso.** Es un monstruo de jugabilidad, que redondea el plan con la posibilidad de un **modo** "Party Play", **multijugador,** donde caben otros cuatro geniales modos. Ya os hablaremos de esta bomba.



▲ **En la salida** *ya se empiezan a sentar las diferencias entre los coches.*

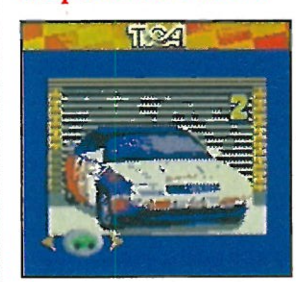


▲ **Las huellas** *de los neumáticos le dan un toque muy realista al juego.*

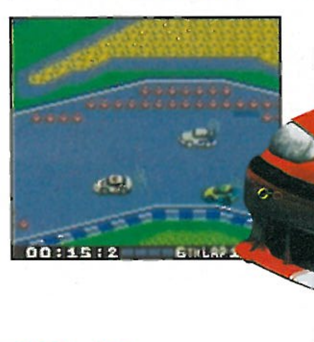




Supermodelazos



▲ **Es un Audi A4,** *no hace falta que le echéis tanta imaginación. Está preparado para el campeonato de Superturismos y aquí aparece junto a ocho "colegas" de marcas tan potentes como Alfa Romeo, Honda o Renault. Luego, eso sí, hay que hacer algún esfuerzo más para distinguirlos en carrera, pero es que no se puede tener todo. Primero, que divierta.*




Primera impresión

☺ La increíble jugabilidad, gracias al manejo de los coches y la suavidad del motor.

☺ El modo "Party Play" para multijugador. Una flipada.

☹ El tamaño y nivel de detalle de los coches. Por lo menos, hasta que te acostumbras.

☹ Que nuestra versión aún estuviera muy verde...

Azure Dreams

Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Rol** Lanzamiento: **Mayo - junio**

Al rico huevo de monstruo

Quien más quien menos, **conoce** Pokémon, ¿verdad? Pues sí, el próximo RPG de Konami se parecerá un poquito. Pero sólo en los monstruos que criamos, ya que, en el mundo de AD, todo se basará en la **Torre de los Monstruos.** Este lugar será el escenario en el que siempre lucharemos... ¿aburrido? No, no... El escenario, su estructura, se generará aleatoriamente cada vez que entremos en la Torre, de manera que nunca podremos decir "yo ya he estado aquí" con ojos de "deja vu". Además, tendremos nuestra ciudad natal para **comprar y vender lo que nos haga falta,** incluidos huevos de monstruo (que podremos incubar nosotros mismos... en serio), y a los monstruos que nos sobren o falten. Aún así, **el juego está muy bonito** como para ser una "monstruosidad".







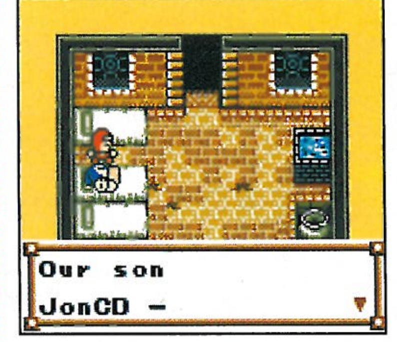
▲ **El sistema de lucha** *es bastante parecido al de Pokémon. Nuestro monstruo acatará las órdenes que le vayamos dando a través de menús.*

Cara a careto





▲ **Todos los personajes que quieran hablar** *con nuestro protagonista, lo harán llenando la pantalla con su "bello"rostro. Eso sí, de traducir los textos, de momento "chufas". Veremos.*





◀ **Nuestros monstruos nos acompañan** *caminando (o volando, si tienen alitas) a nuestro lado. Serán ellos quienes se enfrenten a los enemigos.*

Primera impresión

☺ La idea de los escenarios aleatorios puede dar una muy larga vida a este cartucho.

☺ La crianza de bichitos siempre es un placer. Qué no será poder incluso incubarlos (¡mola!).

☹ Al parecer la traducción está difícil. Como casi siempre, nos perderemos detalles de la historia.

☹ Con sólo una ciudad que visitar, no vamos a conocer mucho mundo, no.



CONCURSO
RR64
RIDGE RACER 64
¿Te gusta conducir?
Pues prepárate a vivir con nosotros sensaciones de vértigo con Ridge Racer 64, el último modelo en juegos de coches para tu Nintendo 64. Hay 25 en juego, más 25 Rumble Pak.
TIME 34
RANK
TIME 82
LAP 01
BASES DEL CONCURSO
1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO RIDGE RACER 64 ".
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTICINCO que ganarán un Ridge Racer 64 para N64 y un Rumble Pak. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón entre los días 24 de Abril y 29 de Mayo de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Nintendo Acción.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre y Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C.Postal:
RESPUESTAS:
1.
2.
3.
4.
SORTEAMOS 25 RIDGE RACER Y 25 RUMBLE PAK
NINTENDO64
RR64
RIDGE RACER 64
Exclusive 4-Player Mode
PAL VERSION
Elige la respuesta correcta:
1. ¿Cuántos circuitos tiene Ridge Racer 64?
A. 20
B. 18
C. 36
2. El juego ofrece tres estilos de pilotaje a elegir en el menú de opciones. ¿Cuáles?
A. Classic, Atomic y Rumble
B. Classic, Revolution y RR64
C. Barbarian, Tomator y 64hunger.
3. ¿Cuántas opciones multijugador tiene?
A. 3
B. 5
C. 9
4. ¿Cómo se llama el modo de juego que nos sirve para conseguir nuevos coches?
A. Rent a car
B. Car Attack
C. Car chase
NINTENDO64
Nintendo®
www.nintendo.es

La traducción del cartucho no sólo abarca una castellanización de los textos de los menús, el doblaje de un señor comentarista que cada vez nos cae mejor, y los marcadores en pantalla. Fijaos en el luminoso del decorado. ¿Veis cómo pasan las palabras "Batalla Final"? Esto sí es una traducción completa y bien hecha.

Pokémon Stadium

¡Al ataque, mis Pokémon!

NINTENDO 64
NINTENDO
LUCHA RPG
256 MEGAS
151 POKÉMON
BATERÍA: SÍ





La bomba de Nintendo está a punto de estallar en Nintendo 64. Sí, compañeros Pokémaníacos, no estamos soñando, ya están aquí todos los Pokémon que tanto conocemos (mola sabérselos, ¿eh?) y a lo grande: en un cartucho de 256 megas muy bien aprovechados. Los combates se realizan de la misma manera que en GB y... ¿cómo?, ¿todavía queda alguien que no sabe lo que es un combate Pokémon?

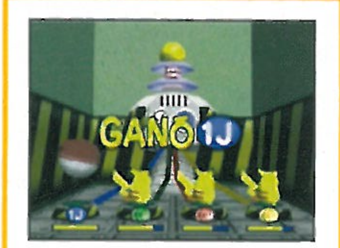
Pues es bastante sencillo...

Hay que valorar el tema en su justa medida. Si nunca has visto un juego Pokémon, deberías empezar por éste que nos ocupa. **Tiene unos atrayentes gráficos en 3D, que presentan a todos los Pokémon bien grandes en la pantalla;** varios modos de juego, para que puedas probar primero en batallas libres, en un modo historia (pero sin argumento, nchts!) en el que irás ganando medallas, contra otro jugador, o contra otros tres; e incluso unos pocos minijuegos que acabarán de convencerte de las **enormes posibilidades de entretenimiento de «Pokémon Stadium».** Y, cuando por fin conozcas a unos pocos Pokémon, tengas tus preferidos y sepas algo de la efectividad de los ataques dependiendo del tipo de adversario... ¡te quedarás enganchado a «Pokémon Stadium» cual jersey de lana a uña larga! Porque, aunque no haya una historia que te vaya introduciendo en el mundo Pokémon, como ocurría en GB, aquí **tienes lo más divertido: los combates. La estrategia es lo importante.** Saber de Pokémon. Ser un maestro. Y ahora, para el que ya sabía todo esto, unos detalles que hacen aún más grande el título.

El juego incluye (y es compatible con) Transfer Pak, lo que te permite jugar con los Pokémon que ya tenías bien madurados en el cartucho de GB. Dentro de las múltiples opciones que se abren, puedes optar por jugar en las propias de N64, o ir a la Torre GB para jugar a tu cartucho de GB en tu televisor, o ir a ver al Profesor Oak para mirar las mismas opciones disponibles en el cartucho de GB, o ver cada Pokémon en una Pokédex alucinante... Todo llevado a un nivel de espectacularidad grandioso, con un dicharachero comentarista que nos habla en castellano de los ataques, buenísimos efectos de luz, de cámaras... En fin. Si os gusta Pokémon, a por él. Si no, probad y dejadle hacer.



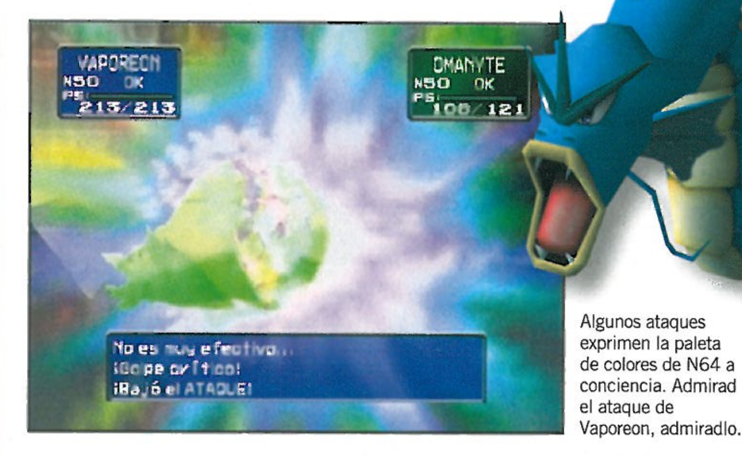
Jugar por reír



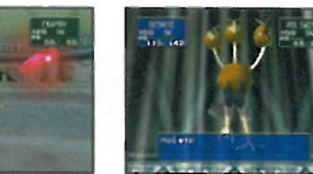




Los ***nueve minijuegos*** *que se incluyen son* ***cortitos, simples y muy jugables.*** *Permiten la participación de hasta cuatro amigos, y te harán carcajear en menos de tres milisegundos.*



Algunos ataques exprimen la paleta de colores de N64 a conciencia. Admirad el ataque de Vaporeon, admiradlo.





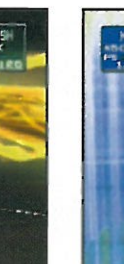
Entre los ataques más pillines se encuentra "volar", que evita a tu Pokémon ser atacado durante el primer turno, y además mete buenas "galletas" a los Pokémon tipo Tierra.

Bajar la velocidad también tiene un bonito efecto gráfico, además de, en consecuencia, permitir al Pokémon contrario atacar más veces por turno.

Nintendo 64 recibe con la alegría que se merece el título Pokémon más espectacular... por ahora.

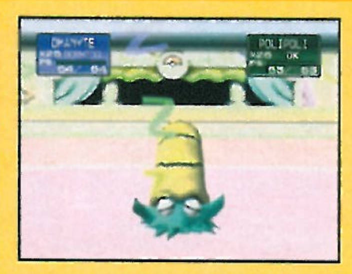


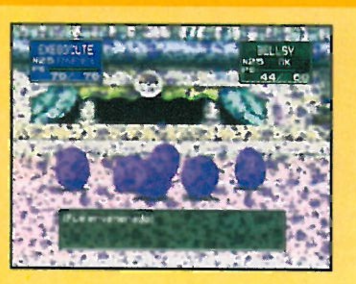




¿Eso va con segundas?

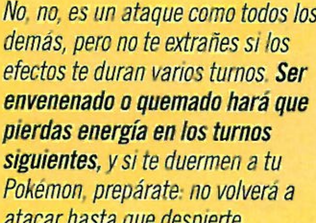












No, no, es un ataque como todos los demás, pero no te extrañes si los efectos te duran varios turnos. ***Ser envenenado o quemado hará que pierdas energía en los turnos siguientes,*** *y si te duermen a tu Pokémon, prepárate: no volverá a atacar hasta que despierte.*











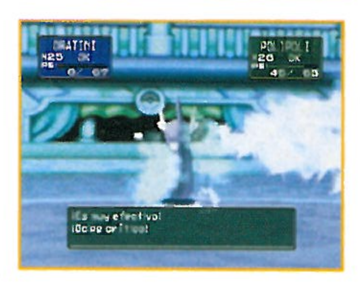


La presentación en pantalla de cada combate llega a un gran nivel de espectacularidad. Además de las cuidadas formas y colores de cada Pokémon, la cámara se dedica a alejarse, cambiar de ángulos y mostrar primeros planos mientras nos decidimos por uno de los ataques. Después, cada ataque llena la pantalla.













Hay que saber algo de Pokémon para luchar con garantías. La elección de uno u otro ataque, y sobre todo, de uno u otro Pokémon puede ser, en un principio, casi aleatoria pero a medida que juegues, irás sabiendo qué ataque utilizar, contra quién, y cuándo.

Los tipos de copa









El nivel de los Pokémon que vayan a luchar es determinado por el tipo de copa. ***Mini Copa, Poké Copa y Super Copa*** *van admitiendo niveles más altos respectivamente. El último reto admite Pokémon hasta N100. ¿Tienes alguno?*



El Transfer Pak alarga aún más la vida de un título de por sí completo.



Nada, nunca hay que dar un combate por perdido. Mirad cómo un solo punto de energía ha dado la victoria a nuestro Omanyte.







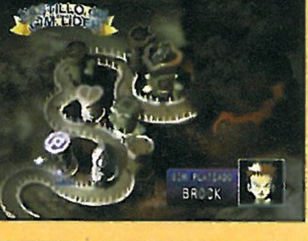
Sí señor, un Mewtwo en plena pose de asustar contrarios. Al salir de la Pokéball todos hacen su pose y ruidillo característicos.



Hay gente que sigue durmiendo aunque se le queme el cocido, pero esto de Kadabra ya es mucho... ¡Que estás ardiendo, despierta!



¡A ponerse cachas!









Uno de los ***modos de juego nos llevará de gimnasio en gimnasio,*** *enfrentándonos a los mismos líderes contra los que ya luchamos en la versión GB, además de a sus también molestos súbditos.*

Oiga, que sólo quiero el cartucho, esta otra cosa...

Vamos, hombre, no irás a decirnos que aún no sabes qué es el Transfer Pak, esa "otra cosa" que viene junto con el juego. Pues es el periférico que te abrirá muchas más opciones dentro de «Pokémon Stadium». Coge tu cartucho GB, mételo en el Transfer, el Transfer en el mando de N64, enciende la consola, y atiende, despistado.

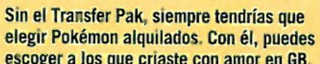
Jugar con «Pokémon» en la tele







Dentro del menú principal, dirígete a ***Torre GB*** *y pulsa un botón. Espera, espera un momento, que es ahora cuando* ***tu partida GB se está cargando en la N64.*** *Sí, ya puedes* ***jugar a tu cartucho Pokémon de GB en la tele,*** *y conseguir algunos Pokémon más para ganar por fin la Poké Copa.*

Sin el Transfer Pak, siempre tendrías que elegir Pokémon alquilados. Con él, puedes escoger a los que criaste con amor en GB.



¿El señor calvo quiere probar la fuerza de tus Pokémon? Pues dale el gusto y llévate alguno de N100, se le va a caer el pe... No.




Lucha con nivel






¿Tienes Pokémon bien maduritos en tu cartucho GB? *Pues cógelos y entra en la copa que deja participar a Pokémon de cualquier nivel. Esperemos que estén fuertes, porque los de la consola son de N100.*

El laboratorio de Oak









Aquí el profesor te ***dejará mirar tus Pokémon de GB con la impresionante pinta que lucen en N64,*** *además de mostrarte su nido en un bello mapa, permitirte manipular cajas, traspasar objetos... Como en GB.*




Si tú ya sabes de esto y manejas los combates como quien parte nueces con las nalgas, verás que los ataques de cada PKMN siguen siendo los mismos. Pero fíjate en los Pokémon evolucionados: sólo tendrás los ataques básicos, a menos que uses los de GB.

El Análisis

GRÁFICOS **91**
Los protagonistas son los impresionantes Pokémon y los incesantes efectos de luz. Si se hubieran incluido más escenarios, mejor.

MOVIMIENTOS **90**
Los ataques van acompañados de un movimiento rápido por parte de los Pokémon, y un seguimiento de cámara que es capaz de girar, temblar y hacer zooms en cualquier lance.

SONIDO **95**
Un comentarista que habla castellano por los codos y codillos, melodías de GB adaptadas a tamaño evento, y efectos de calidad que incluyen varias voces para cada Pokémon.

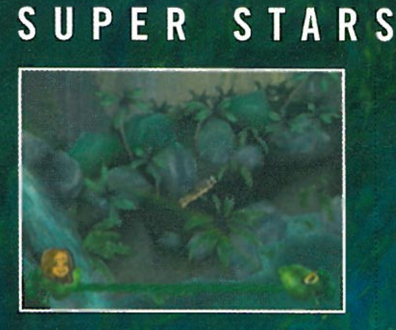


JUGABILIDAD **90**
Si eres Pokémaníaco, es empezar y divertirte al instante. Si no, requiere algo de aprendizaje.

ENTRETENIMIENTO **94**
Los diferentes modos, los minijuegos y el Transfer Pak hacen a este cartucho inmortal.

TOTAL 93

- *Sólo son* **combates,** *pero cada uno de ellos es diferente, gracias al elevado número de Pokémon y de ataques.*
- *La verdad es que nos hubiera gustado poder disfrutar de un* **argumento,** *pero bueno, al menos podemos usarlo para vivir la historia de GB a lo grande.*
- *El* **Transfer Pak** *es todo un invento. Poder agrandar hasta este nivel a nuestros Pokémon de GB es un flipe.*
- *¿Os hemos dicho que, en el hall de fama, se incluye un lugar para el Pokémon #151,* **Mew?** *Pues eso (je, je...).*







La apariencia del juego se acerca muchísimo a la de la película de dibujos de Disney. Con unos gráficos poligonales muy resultones, una cámara que se marca zooms, giros de ángulo y alejamientos en cuanto tiene oportunidad, y la maravillosa pinta de las fases de scroll forzado (hacia fuera de la pantalla), tendrás la sensación de estar viviendo la película. «Tarzan» muestra un gran nivel técnico.

Tarzan

Se anda por las **ramas**

NINTENDO 64
DISNEY-ACTIVISION
PLATAFORMAS
128 MEGAS
13 FASES + BONUS
BATERÍA: NO

información del **juego**

1 JUGADOR — CONTROLLER PAK — RUMBLE PAK

Precio **11.490** PTA



Si alguna vez has soñado con ser un fornido héroe sin pudor en un entorno regido por lo verde con cierto aroma afrutado, tío pedante, Disney te brinda la oportunidad de hacer tus sueños realidad. Sí, claro, ser Tarzán debe molar mucho a la hora de protagonizar películas, salir en las portadas de la prensa y andar siempre con un taparrabos por ahí, pero, en este cartucho, además tendrás que hacer frente a los abundantes animales de la selva, peligrosos ellos, y a las aún más numerosas plataformas.

La ley del más ágil

Héte aquí que la selva está más organizada de lo que parece. **Entre tanta rama y liana, existen unos caminos bien definidos que no dejan avanzar más que hacia adelante o atrás, es decir, que las semi-3D** aprisionan entre fondos y estructuras poligonales todo lo que aparece en pantalla. Sin más preocupaciones que lanzar frutas a los bichitos que obstaculizan tu paseo, y saltar en el momento adecuado, las **fases de plataformas quedan preciosas** pero algo simplonas, a pesar de atesorar ítems secretos y algún enemigo más grande de lo normal. Sí, demasiado parecidas en retos y mecánica, pero, menos mal que la posible monotonía de "salta dispara y salta" se ve interrumpida por otro tipo de niveles. Consisten, mayormente, en una **carrera de obstáculos,** pero con un escenario que avanza hacia dentro o fuera de la pantalla (depende de la fase), y que sube el nivel de dificultad, cosa que se agradece, ya que en general **el juego es facilito.** También se esconden 4 fasecillas de bonus a modo de minijuegos, que no consiguen alargar la vida de un cartucho de alto nivel técnico, atractivo gráficamente, y fácil de jugar... pero también fácil de completar. Los pequeñajos/as de la casa serán quienes más partido le saquen.

Alucina con el scroll

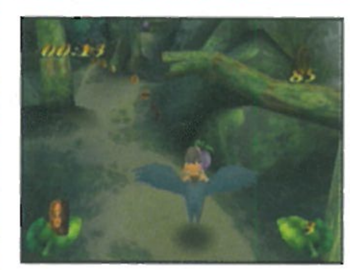




En las fases en que nuestro protagonista se desplaza hacia dentro o fuera de la pantalla, el escenario, por difícil que os pueda parecer, se desplaza a toda velocidad, sin mostrar ni un ápice de niebla, y manteniendo toda la pinta de dibujos animados que podemos ver durante el juego. La parte técnica es maravillosa.



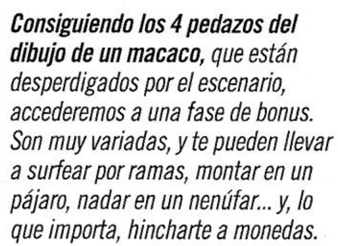
El mono "cara partida"









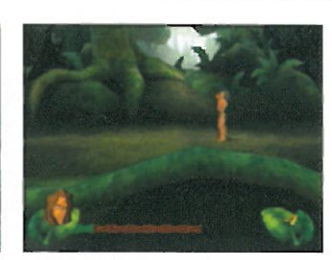


***Consiguiendo los 4 pedazos del dibujo de un macaco,** que están desperdigados por el escenario, accederemos a una fase de bonus. Son muy variadas, y te pueden llevar a surfear por ramas, montar en un pájaro, nadar en un nenúfar... y, lo que importa, hincharte a monedas.*

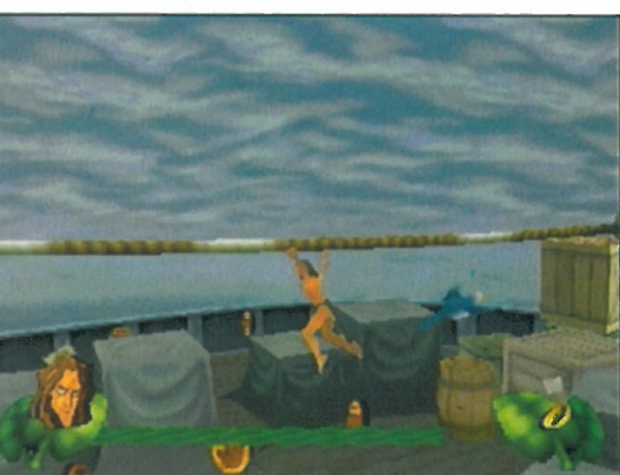








Os preguntaréis por qué Tarzan bosteza en pleno juego... Pues no está bostezando, está gritando como sólo él sabe hacerlo. Así: AAAAJ! ¿Veis?





Tarzan alcanza un nivel técnico de impresión, es atrayente y jugable, pero a Disney le ha faltado alargar su aventura para poder ganarse el apelativo de "imprescindible".

¡Este tío está "colgao"!







*Pues sí, porque **sabe trepar, deslizarse y también balancearse** en las lianas, que para eso están.*













¿Fauna? Sí, gracias. Y mucha, tanto en cantidad como en variedad. En nuestros paseos por la jungla nos encontraremos con hipopótamos, caimanes, babuinos, elefantes (africanos, claro está), el leopardo Sabor, impalas, rinocerontes... en resumen, que con este juego ya no te hace falta ir de safari a romper nada.





El enfrentamiento contra Sabor, ingrato recuerdo de la versión GB de «Tarzan», se vuelve mucho más fácil en N64. Basta con aprender a qué distancia de nosotros salta el leopardo, pues siempre lo hace en el mismo punto. Sí se pierde un poco de emoción, pero conste que en N64 nos atacará varias veces durante el juego.

El Análisis

GRÁFICOS **90**

La pinta del juego es dibujo animado total. Deja algo que desear la resolución, pero en general impresiona a cualquiera.

MOVIMIENTOS **89**

La cámara hace zooms y cositas, pero normalmente se mantiene a mucha distancia, no dejando ver los detalles del decorado . Personajes y animales de movimiento casi natural.

SONIDO **86**

Aunque no está doblado, los sonidos de los animales y las rítmicas melodías consiguen elevar este apartado a un buen nivel.

JUGABILIDAD **85**

El control es fácil, aunque algo tardío. Se deja jugar por cualquiera, pero le faltan retos.

ENTRETENIMIENTO **81**

Es variado, el problema es la duración. Una fase dura cinco minutos, y sólo hay 13 fases. Al menos, tiene tres niveles de dificultad.

TOTAL **84**

- **Gráficamente,** *demuestra que Disney sigue sabiendo lo que se hace. Se han conseguido unos gráficos poligonales que no flojean en momento alguno.*
- *Es un poco* **monótono** *debido al gran parecido estructural entre unas fases de plataformas y otras. Las fases de persecución le dan algo más de chispa.*
- *Llama a tu hermano pequeño, el de cuatro años, y dile que están poniendo Tarzán en la* **tele.** *Verás cómo se lo cree.*
- *Es* **corto,** *pequeño, escaso... con unas pocas fases más, sería un título ideal.*

Jane y Terk, no tan secundarios













Aunque el protagonista es Tarzán, tendremos que ***manejar a Jane y Terk en algunas de las fases del cartucho.*** *Terk muestra algo más de agilidad que el hombre-mono y puede trepar casi por cualquier sitio, además de saltar bien alto; Jane, en su aparición estelar, se conforma con correr y saltar para evitar el asedio de los macacos.*







En ciertos momentos podremos elegir camino. Por ejemplo, si pasamos por debajo de esta caja, acabaremos en un lugar diferente que si decidimos saltarla. Siempre podemos volver atrás para probar el otro lado.

¡Tú, navajero!





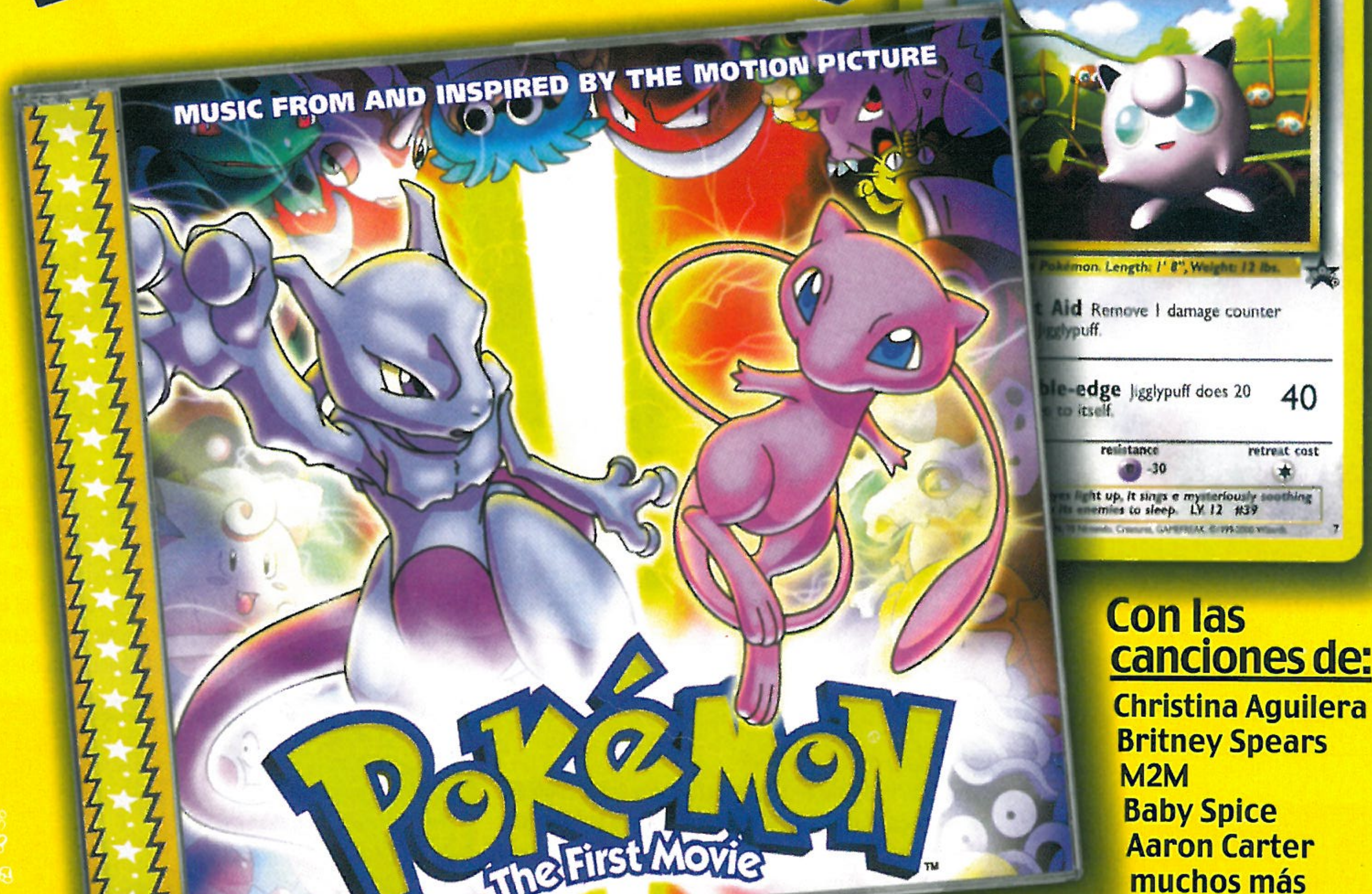


Que no hombre, que Tarzan no pertenece al gremio de amigos de lo ajeno. Únicamente hace uso de un cuchillito que encuentra por ahí para defenderse, con algo más que frutazos explosivos, de los peligros de la selva. Bien es verdad que tiene más peligro el niño con un cuchillo que un pobre mono, pero bueno...



Hazte con la banda sonora de la película

POKÉMON™



Con las canciones de:

Christina Aguilera
Britney Spears
M2M
Baby Spice
Aaron Carter
muchos más

... y obtendrás como regalo exclusivo una carta para jugar y coleccionar.

YA A LA VENTA CD · Cassette

www.droeastwest.com

Nintendo















¿Wario Golf? ¿Pero es que tienes que estar compitiendo con Mario todo el día? No, no es un Wariogolf, es un minijuego que te permite acceder a diferentes zonas del mapeado. Si ves una piedra con la leyenda "Minigame Clear", busca una puerta que dará paso a un circuito de golf. Complétalo y la piedra se levantará, dejándote continuar con tu avance.

GAME BOY COLOR
NINTENDO
PLATAFORMAS
16 MEGAS
25 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB



WarioLand 3

Es terrible... mente **divertido**

El "enfant terrible" de Nintendo, el chico malo, es un conquistador de tomo y lomo. Aquí al menos tiene a toda la redacción fascinada. **Su último papel en Game Boy (sólo color) es de quitarse el sombrero,** de Oscar, que está de moda: a la **calidad técnica, diversión y duración.** Eso sí, acostúmbrate a su bigote y a su cara porque será lo que más veas en el juego: no muere... aunque se transforma en un montón de seres.

Más ingenio que habilidad

La aventura se divide en cuatro partes, los cuatro puntos cardinales, cada uno con seis niveles excepto el Este que da siete fases. Total: 25. **Wario debe buscar unos cofres que tienen las claves del juego:** no sólo las cinco cajas de música que necesita para acabar la aventura, sino además nuevos movimientos para el bigotes y alguna sorpresa. El asunto de los movimientos es tan básico en la jugabilidad como el de las transformaciones. **Wario es capaz de adoptar 10 movimientos especiales,** del tipo culetazo, nadar contra corriente, salto especial, ataque fuerte... y, con ayuda de algunos enemigos, **cambiar de aspecto en flipantes transformaciones.** Ambos, movimientos y disfraces, te serán imprescindibles para avanzar en la aventura. Y eso es lo bueno, que tendrás que aguzar el ingenio para saber cúando y cómo utilizarlos, o qué cosa/enemigo te da el correspondiente poder. Aparte hay saltos y laberintos de plataformas. Todo combinado completa un **juego largo y divertido, en el que te reirás con las "personalidades" de Wario,** alucinarás con sus poderosos movimientos y tu masa gris te agradecerá el esfuerzo aplicado a resolver tanto puzzle. Y aunque aquí sea lo de menos, ole por el aspecto gráfico. Tenía que ser en una Game Boy Color, desde luego.

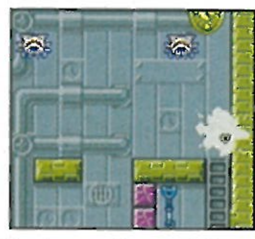


El poder de los cofres

*Hay **cuatro tipos de cofres,** diferenciados por colores, y cuatro llaves. En los cofres puedes encontrar **nuevos movimientos, pinturas para los bonus y cajas de música.** Cada vez que abras uno, podrás salir de la fase y se abrirán nuevos niveles. También puedes seguir buscando lo que te falte, aunque ten en cuenta en qué momento entras en el mapa: de día o de noche. Quizá sólo puedas acceder a un cofre determinado por la noche.*

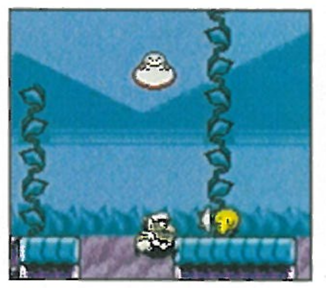


El hombre transformable



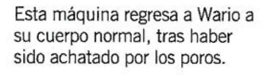
*Es uno de sus secretos. Cambiar de aspecto cuando lo requiera la situación. Nosotros hemos contado hasta **12 transformaciones**, la mitad ya conocidas de Wario 2 y el resto de estreno. **Algunos disfraces le ayudarán a alcanzar uno de los objetivos, pero otros le perjudicarán.** Tranquilos, el antídoto siempre está cerca.*

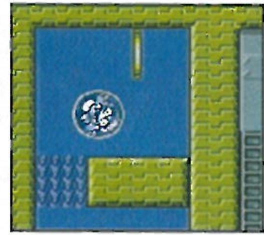
Wario está tras la arena, en un doble fondo. En otra fase una pócima le hará invisible, y tampoco le veréis cuando cruce la puerta secreta entre dos puntos del nivel.



Wario vuelve a protagonizar un juego genial, en el que además de diversión encontrarás muchos y buenos desafíos para tu cerebro.

Esta máquina regresa a Wario a su cuerpo normal, tras haber sido achatado por los poros.



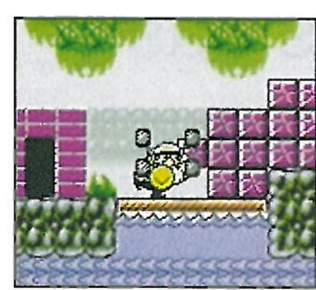
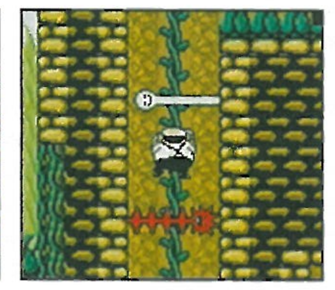
La burbuja es imprescindible para ascender dentro del agua. Sin ella, adiós a esta moneda.



Otro método de ascenso es hincharse como un globo. Gracias, piccolas medusetas.

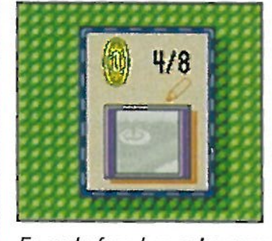


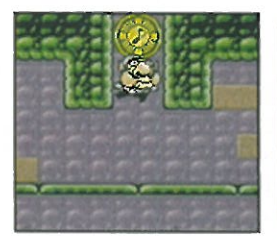
Las expresiones de Wario forman parte de su genialidad. ¡Esos caretos... en una Game Boy!

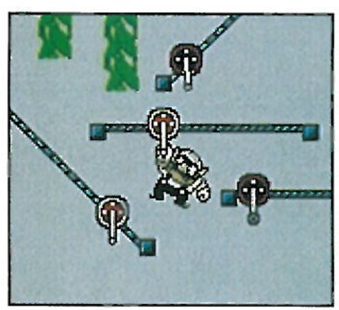

Convertidos en una bola de nieve, podemos arrasar con todo lo que se ponga a nuestro paso. Ponte debajo del copo y ¡a disfrazarse!

Algunos ítems




*En cada fase hay **ocho monedas musicales.** No seas perezoso y hazte con ellas para que así se abra un nuevo circuito de golf. Las demás monedas se dividen en **normales (amarillas) y extras (rojas, grises y azules), que valen por diez.** Justo el precio que hay que pagar para entrar en algunos minijuegos de golf.*

El ingenio es la clave de este juego, pero su mecánica es básicamente plataformera. Así que tenéis que reunir mucha habilidad y nervios de acero.

El Análisis

GRÁFICOS **92**

Premio a la variedad. Cada fase ofrece escenarios completamente diferentes a la anterior. El aspecto de Wario es fantástico.

MOVIMIENTOS **93**

Y si el aspecto es fascinante, sus animaciones le permiten cobrar vida. Es superexpresivo y se mueve cada vez con más agilidad. Pero no todo está listo desde el inicio, ¿eh?

SONIDO **90**

La banda sonora va que ni pintada. Es alegre, dicharachera y alegra a cualquiera. Bájala un poco si te parece demasiado "festivalera".

JUGABILIDAD **93**

El nivel de dificultad es medio-alto, pero el manejo del personaje es fantástico y además contamos con la ventaja de que Wario nunca muere.

ENTRETENIMIENTO **95**

La mejor opción para tu Game Boy Color si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

TOTAL **94**

- *Es sólo para* **Game Boy Color** *y se nota el aprovechamiento del hardware.*
- *Es el* **menos lineal** *de la saga. Hay caminos alternativos y en general es bastante largo.*
- *La* **duración** *es uno de los aspectos más destacados del juego. Te tomarás tu tiempo para cumplir todas las exigencias de Wario.*
- *No te preocupes por Wario:* **no muere.** *Pero tampoco le hagas sufrir mucho.*

La competición se divide entre circuitos indoor, exteriores, una combinación de ambos o una prueba diseñada a tu medida (donde eliges el orden de los circuitos). Hay ocho pistas de cada, al parecer todas sacadas del torneo americano. En las exteriores influye la hora del día en que corramos y las condiciones meteorológicas. En las indoor preocúpate sólo de los obstáculos del circuito.

Jeremy McGrath Supercross 2000

¡Campeón dale más gas!

NINTENDO 64
ACCLAIM
CARRERAS
128 MEGAS
16 CIRCUITOS
BATERÍA: NO



Acclaim se lanza al Supercross de la mano del campeón de la especialidad, Jeremy McGrath. **De salida, profesionalidad a tope.** Los **8 corredores** disponibles de inicio lucen nombre y características reales, y los **16 circuitos** (mitad indoor, mitad exterior) del modo torneo reproducen recorridos oficiales del gran premio americano. Os suene o no, la intención es lo que cuenta.

Chocan arcade y realismo

La cuestión gráfica acompaña esa sensación, ofreciendo **brillo y resolución a puñados** -gracias al empujoncito del Expansion-, aunque a veces desaparezca de la pantalla un trozo de la moto (¡incomprensible!). Pero, con todo, **el juego de McGrath no convence.** Y la razón hay que buscarla en la jugabilidad: **la físicas de las motos no responden al realismo** que se trata de imponer, y en el entretenimiento: a veces correr es un paseo triunfal. Ese realismo se ha visto también traicionado por el control de las motos, que es hípersensible, exageradamente arcade. Y como contrapunto al "feeling" arcade, resulta que las pistas están cerradas a cal y canto y no se puede uno salir del carril ni aunque lo intenteacabarás rebotando y perdiendo unos cuantos segundos .

En cuanto a los extras que ofrece, y hablamos del **editor y del freestyle,** bien pero tampoco para tirar cohetes. El **editor es asequible de manejo** pero no ofrece muchas posibilidades. Y el modo freestyle pica, con sus saltos y piruetas, pero se queda cortito.

Multijuégatelo





*El **modo multijugador es muy competitivo,** aunque se recomienda haberse hecho unos kilómetros antes en solitario. Hay pista para dos y cuatro motos, sin demasiada pérdida de detalles (por ejemplo, se respetan las vistas) y con la velocidad adecuada.*




Las animaciones son bastantes reales, no así el control, que resulta muy sensible.


A este piloto le hemos creado nosotros. Le hemos dado nombre, número y colores.


Gráficamente ofrece un buen nivel de detalle, aunque poca variedad.




El reto, por supuesto, consiste en llegar a meta los primeros. Cosa por lo visto fácil, ya que nuestra moto, sea de 125 o 250 cc, corre como el viento.


A pesar del realismo del diseño, en realidad el juego termina siendo muy arcade.


La distancia al horizonte es perfecta, y no hay niebla, ni popping, como veis.


En los circuitos exteriores influyen las condiciones meteorológicas.

El Supercross de Acclaim muestra un aspecto gráfico interesante, con una notable definición, pero tiene fallos jugables, como el control y las físicas de las motos.



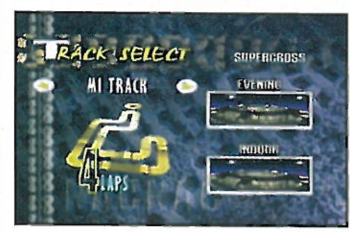

La vista más elevada es la más práctica, pero también la más sosa y fácil.

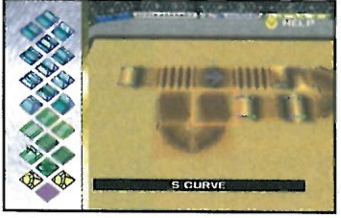



Esta es una imagen espectacular donde las haya. Atropellamiento incluido. Y eso que las caídas no están a la orden en este juego, salvo si intentas una acrobacia. Entonces lo normal es caer a las ruedas de los demás.


Ojo con los giros y con donde metes la moto. Porque con estos obstáculos es fácil pelearse y siempre ganan ellos.

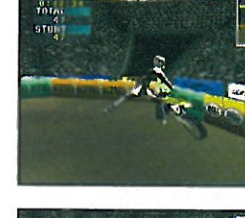
Diseña tu circuito







El editor de circuitos -obligado en los tiempos que corren- permite ***dibujar una pista a medida de forma rápida y sencilla.*** *En la pantalla del centro veis las piezas disponibles, todas sacadas de los circuitos normales, pero que permiten echarle algo de imaginación al asunto. Podréis incluir el circuito que creéis en el campeonato.*





Las acrobacias se ensayan en el modo freestyle. Allí se nos ofrecen varias pistas donde probar piruetas y de paso conseguir unos puntitos. La forma de hacerlas consiste en pulsar una determinada combinación y terminar con el botón asignado en el menú previo (stunt). Salen fácilmente y tampoco hay mucho donde elegir.

El Análisis

GRÁFICOS — 84
El nivel de detalle es alto y los circuitos son muy sólidos, aunque poco variados. A veces desaparecen gráficos de las motos (¿?).

MOVIMIENTOS — 88
Las animaciones son conseguidas y creíbles, ofrecen un buen nivel de realización. El engine se mueve rápido y sin problemas.

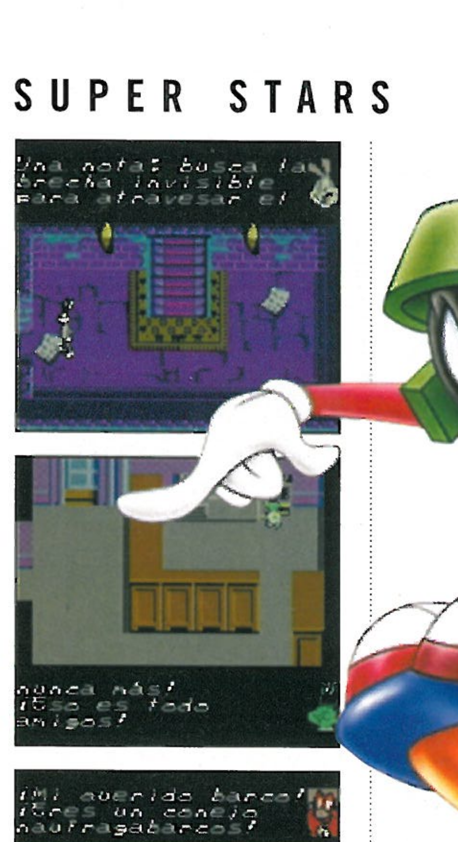
SONIDO — 88
La banda sonora la firma Offspring, la caña total. Y los efectos de sonido transmiten la sensación de estar viviendo el campeonato.

JUGABILIDAD — 65
El control de la moto es muy sensible, y eso de rebotar contra las vallas termina aburriendo hasta al propio McGrath.

ENTRETENIMIENTO — 64
Suena bien, se ve bonito, pero las carreras son muy fáciles, apenas ofrecen alicientes y los modos extra no se bastan: ojalá tuvieran más posibilidades, más imaginación.

TOTAL 70

- *El* **aspecto gráfico** *es lo más destacable del juego. Tirando de Expansion, el nivel de definición es altísimo. Una pena que todos los circuitos se parezcan mucho entre sí.*
- *Mola el* **realismo** *que imponen los 16 circuitos oficiales y los 8 pilotos reales, con biografía y todo.*
- *El* **modo editor** *se queda corto. Se echan en falta más piezas.*
- *¿Te has dado cuenta de que el piloto no se mueve de la pantalla, que lo que realmente gira es todo el circuito? Qué* **sensación** *más rara.*



El juego está plagado de extensos diálogos, que podremos entender a la perfección gracias a la impecable traducción llevada a cabo por Infogrames. De hecho, incluso algunas de las frases características ("eso es todo, amigos") aparecerán en boca de algunos personajes para recordarnos su televisiva procedencia.



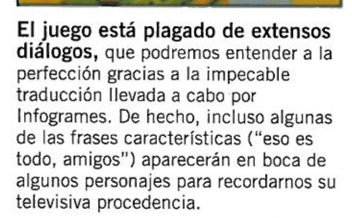


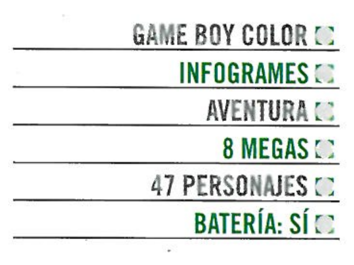


Este es Marvin en primer plano y plena carcajada. Se ríe porque el plan perfecto para destruir la Tierra por fin ha surgido de su ennegrecido cerebro. La verdad es que, para ser el malo, es un tío de lo más simpático, ¿a que sí?

Martian Alert

¿Es que **están todos** locos?





GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
AVENTURA
8 MEGAS
47 PERSONAJES
BATERÍA: SÍ



información del juego

Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE GB

La aparición de los personajes de la Warner por GB no sería un sonado acontecimiento si no fuera porque, esta vez, no es el pato Lucas el protagonista, ni Bugs, ni el Correcaminos, ni Silvestre o Piolín... **¡los protagonistas son todos!** Imaginad la que se puede armar con todos estos pirados juntos en un solo cartucho. Pero, bueno, no hace falta que os lo imaginéis, si ya está aquí el cartucho.

La unión hace la fuerza, pero más vale maña

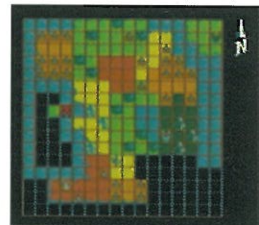
No empezamos con todos los personajes, claro. **El juego invita a recolectar, a medida que avanzamos en la aventura, el máximo posible de ellos.** Empezamos con Bugs, con su salto y buena velocidad, y pronto se nos unirán (una vez les hayamos vencido), Lucas y Elmer, con capacidades para bucear y disparar. Esto significa que un camino antes cerrado para el salto de Bugs, ahora puede ser abierto con un disparo de Elmer en el obstáculo, o con una oportuna zambullida de Lucas en el infranqueable lago. En esto se basa el juego para ir obligándonos a buscar por todos los rincones de los extensos escenarios que conforman el mapa. En ellos encontraremos, además de unos gráficos con un aire a dibujo Warner, montones de enemigos con la misma gracia en el trazo, transportadores, y, por supuesto, ítems, muchos ítems que dejan ver claramente que **esta "recolección" es en realidad una hilarante aventura de enormes dimensiones y variedad de situaciones,** gracias a la utilización de diferentes habilidades/personajes cada dos por tres. Y, por si era poca la calidad del cartucho, se incluyen varios minijuegos para 2P y la posibilidad de intercambiar personajes con otro poseedor del mismo título (usando infrarrojos, por fin). Esto último es imprescindible para acabar la aventura: **sin la "ayuda" de un amigo, nunca tendréis a los 22 personajes que aún faltan por recolectar.**

En la variedad...

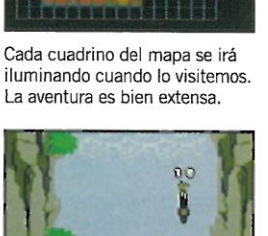


Las situaciones en que nos pone el cartucho son de lo más variadas. Lo normal es ir por ahí esquivando enemigos, recogiendo cositas... pero a veces nos tendremos que enfrentar a un jefe final, como en la pantalla superior, o jugar al escondite manejando a un bebé alienígena. Y más: pilotar un barco, salvar a un fantasma emparedado (!?)...





Cada cuadrino del mapa se irá iluminando cuando lo visitemos. La aventura es bien extensa.



Lucas es el único que puede sumergirse y visitar tan bellos parajes.



Las tiendas ofrecen objetos a cambio de monedas.¡Pues claro!





Una tortuguilla nos ayudará cada vez que tengamos que utilizar alguna nueva habilidad.

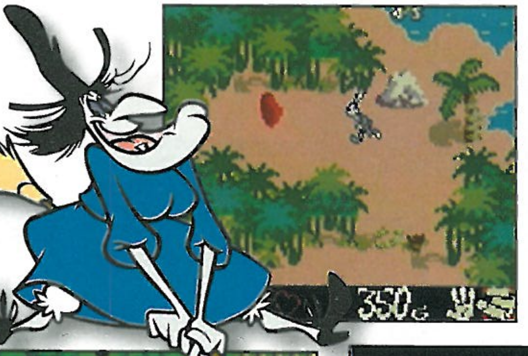
Callad, callad, que me muero de risa...

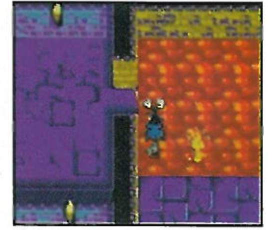






***El humor imprimido en los diálogos del juego es total.** Lucas dice que ni en el juego (este juego) le dejan en paz, la bruja Hazel compara el barco de Sam con el Titanic, Claudio muestra al halconcito el término "pollo" señalando a un perro como ejemplo...*





La bruja Hazel puede sobrevolar durante unos segundos cualquier zona con ayuda de su escoba. Muy buena para la lava.





Bugs es el cabecilla de la pandilla "revolucionaria" encargada de salvar la Tierra.Y todo para poder irse de vacaciones.

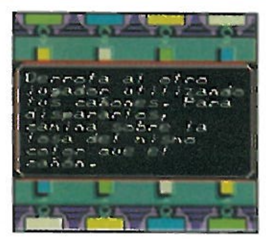


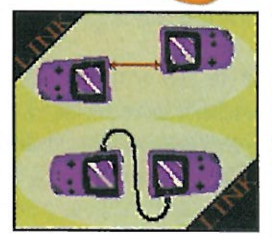
El gallo Claudio disfruta de una embestida tipo Wario muy útil para apartar cualquier gran obstáculo.

Link Cable y... sí, ¡infrarrojos!

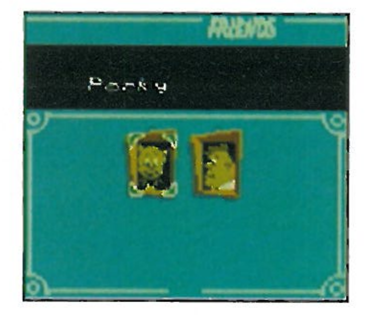


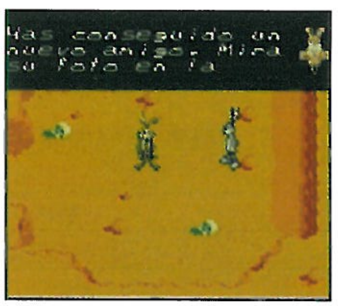






*En el menú principal, si elegimos la **opción para dos jugadores,** tendremos a nuestra disposición **tres minijuegos** basados en inteligencia, habilidad y reflejos a un tiempo. **Dentro de la aventura,** visitando el lugar adecuado, podremos **probar otros tres retos** para dos jugadores, que pueden utilizar Cable o Infrarrojos para "picarse" a gusto.*





Los amigos se consiguen, como en la vida, compartiendo con ellos algún mal momento. Cuando los encontremos, nuestra ayuda hará que gente como Porky o Willy E. Coyote aparezcan en la agenda de amistades.

El Análisis

GRÁFICOS



93

Ante tal despliegue de bellos escenarios, tal número de resultones sprites y tan buena utilización del color, sólo podemos quejarnos de una vista un pelín incómoda para los saltos.

MOVIMIENTOS



88

Sin querer desmerecer, unos personajes están más cuidados que otros. El scroll, correcto.

SONIDO



90

Cada escenario está acompañado por una melodía diferente, alegres y juguetonas en todo momento. Efectos de calidad y variados.

JUGABILIDAD



89

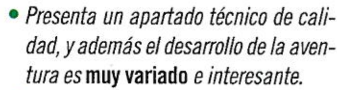
La utilización de diferentes personajes anima mucho la aventura. Con algunos de ellos el control no es tan fiable como de costumbre.

ENTRETENIMIENTO



94

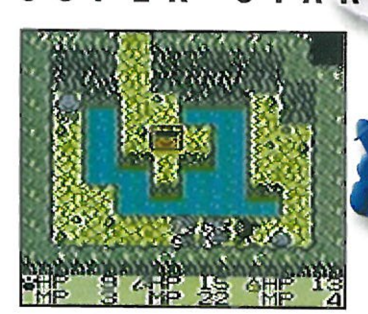
La aventura de por sí ya es larga y variada, pero la inclusión de minijuegos y la posibilidad de intercambio, suben aún más la nota.



TOTAL 91

- *Presenta un apartado técnico de calidad, y además el desarrollo de la aventura es **muy variado** e interesante.*
- *La verdad es que, es tan interesante que a veces el quedarse atascado joroba lo suyo. Pero ocurre, ocurre. Saber qué **ítem** utilizar y dónde, es la clave.*
- *La **traducción** al castellano es todo un detalle. Sin ella, el juego sería bonito, pero no te desternillarías de risa con algunos diálogos y situaciones.*
- *Sin un **amigo** con otro cartucho igual, te quedas sin ver medio juego.*





Los monstruos, esos que caminan tras el protagonista, se van adquiriendo a medida que los vences. Sólo puedes llevar tres a la vez, así que, si aparece uno nuevo, manda alguno a Granárbol.

GAME BOY COLOR
EIDOS-ENIX
RPG
8 MEGAS
MÁS DE 200 MONSTRUOS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 88

En 16 bits habría quedado casi igual. De hecho, algunas pantallas hacen pensar en ello. En lo que sí falla un poco es en el uso del color.

MOVIMIENTOS 75

Como es de suponer, todo se mueve "por cuadros", menos los ocasionales scrolls. En la lucha no veréis ni un movimiento, pero la verdad, tampoco le hace mucha falta.

SONIDO 89

Las distintas melodías tienen suficiente calidad como para terminar silbándolas, y los efectos, sin destacar, cumplen sobradamente.

JUGABILIDAD 87

Si estuviera traducido, estaríamos hablando de un serio competidor para «Zelda» y «Pokémon». Tan jugable e interesante como ambos.

ENTRETENIMIENTO 95

Lo interesante de la historia y la posibilidad de cría e intercambio, lo hacen completísimo.

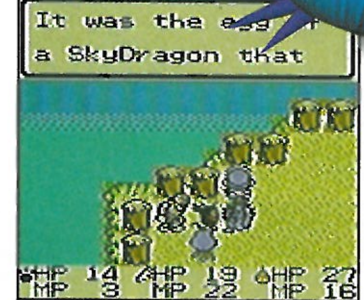
TOTAL 91





No, de música nada. En realidad vamos a jugar a piedra-papel-tijeras, un mini-reto.

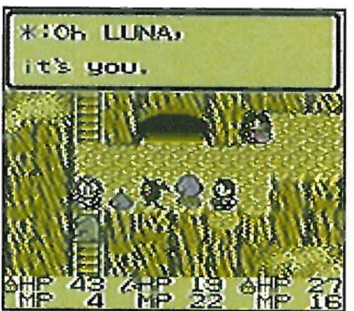




La primera cría que tengamos vendrá caída, literalmente, del cielo: un huevo de dragón.



Tenemos tiendas con ítems de diferente naturaleza. Todo está en tener "pelas"...



EL argumento nos introduce en el Reino de Granárbol, una enorme conífera habitada por humanos. A medida que resolvamos entuertos, podremos bajar hasta la base.

Dragon Warrior Monsters

Un monstruo del Rol

La serie conocida en tierras niponas como «Dragon Quest», después de varias entregas (nunca vistas por aquí) para la Super, ha dado un paso de gigante introduciéndose en la pequeña GBC. El desarrollo es el mismo que se podría esperar de cualquiera de las entregas para 16 bits, con sus ciudades, objetos, retos de inteligencia, lugares secretos... y todo hilado por una maravillosa historia. **Pero lo que más pega de este título son los monstruos.**

Más de 200 protagonistas

No, manejar sólo manejas a un chico de nombre por decidir, pero **el chaval se irá haciendo con el control de diferentes monstruitos**, que son los que, a la hora de explorar y resolver entuertos, se enfrentarán a los enemigos (más monstruos). Así, dentro de una mazmorra, ya que en las ciudades no habitan monstruos, nos iremos encontrando con diferentes tipos de ellos. Si vencemos a uno y tenemos la suerte de que, en el último momento, se recupere, podremos llevarlo con nosotros. Luego, todo es elegir cuáles de ellos llevar por ahí, **potenciarlos, criarlos** (las crías heredan las facultades de sus papás), enfrentarlos a los de otro jugador mediante el cable Link... **Una obra maestra, en inglés (¡argh!).**







En este lugar se desarrolla una liga de criadores. *Puedes luchar en cualquier momento para subir de Clase, pero debes pagar por ello. Menos mal que no es el dinero el que decide la valía de tus monstruitos.*





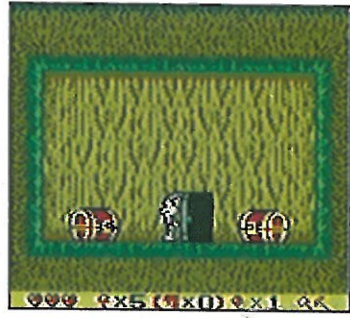


Tras una deducción propia de Demóstenes, Bugs corre hacia el castillo para ponerse hasta los hocicos de zanahorias. Pedazo de argumento.

GAME BOY COLOR
KEMCO
PLATAFORMAS
8 MEGAS
50 FASES
BATERÍA: SÍ



Algunos enemigos van a lo suyo y pasan de largo, pero otros nos perseguirán. Así, terminaréis odiando a muerte al Pato Lucas.



Toca escoger entre los dos cofres. Normalmente tanto da que da lo mismo, pero también hay cofres que muerden.









información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 82

Personajes reconocibles al 100% y diferentes ambientaciones para los escenarios, más o menos conseguidas. Buen uso del color.

MOVIMIENTOS 79

Todo el mundo se mueve correctamente, sin alardes, pero sin saltos en la animación. Tampoco es la clave del juego.

SONIDO 75

Las melodías simpáticas pero machaconas de siempre. Al repetir tres veces la misma fase terminas tarareando quieras o no.

JUGABILIDAD 90

Aquí, aquí queríamos llegar. Se deja jugar hasta con los pies. Además la respuesta al control es rápida y precisa.

ENTRETENIMIENTO 90

Tu cerebro terminará pidiendo otra partidita. Quizás a alguien le parezca repetitivo, pero tiene la esencia de los juegos portátiles.

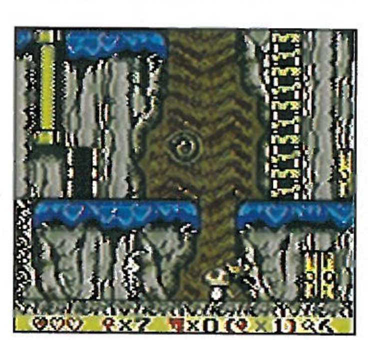
TOTAL 89

Bugs Bunny CRAZY CASTLE 4

Eternamente divertido

Hace ya tiempo que nos pasamos días pegados a nuestra GB con la anterior entrega de «Crazy Castle». Con este cartucho en las manos no sabíamos si queríamos algo novedoso o más niveles de adicción pura y dura. Después del primer contacto la duda se disipó.

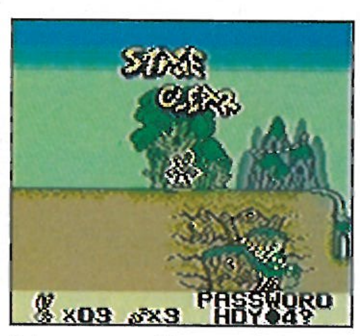




Lo que os decía del palmípedo. Se pega al rabo y no hay manera de estar tranquilos.

Crazy Castle y noches en vela

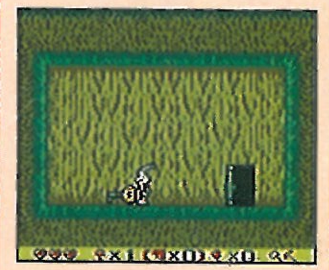
Tanto si jugaste al anterior como si lo descubres ahora, **el juego te enganchará.** Ciertamente, las **variaciones respecto al anterior son mínimas,**pero da lo mismo. Montones de laberínticas fases y muchas roturas de coco es lo que nos sigue ofreciendo este orejudo personaje, en un juego hecho a la medida de GBC que **ofrece diversión rápida y directa en la primera partida.** No es una maravilla técnica, no hace falta; mientras veas las orejas moverse en lo único que pensarás es cómo llegar a aquella puerta del fondo. Es uno de esos títulos que te recuerdan el propósito de un juego: **DIVERTIR.**



Cada vez que completemos un nivel se nos facilitará el consabido password de turno.

¡Aaal bolsillo!





*Todo lo que encuentres dentro de un cofre es susceptible de ser amarrado con total impunidad, ya sean **llaves, energía, picos, martillos, globos,** o Jimmys... Ni que decir tiene que estos objetos son, en su mayoría, imprescindibles para completar el nivel, de modo que a rebuscar.*



Mejorar la inteligencia artificial no era difícil. Bastaba con que el contrario no se fuese al rincón tras recibir una tanda de golpes.



Pero el contrario siempre actúa así, aunque sea el campeón del mundo mundial. Y el cabezón del árbitro no acepta excusas.



La digitalización de los boxeadores está bastante conseguida. Un serio detalle gráfico para un título divertido.



El ambiente de espectáculo es uno de los puntos fuertes de este cartucho. No sólo asistimos al levantamiento de brazo del vencedor, sino que una muchacha en bikini presenta cada uno de los rounds. Sí, es algo cabezoncilla.

GAME BOY COLOR
EA SPORTS
DEPORTIVO
8 MEGAS
10 BOXEADORES
BATERÍA: NO





Las sesiones en el gimnasio elevan el nivel de velocidad, fuerza o resistencia, y no requieren controlar al boxeador. Cachis, con lo que mola saltar la comba.



Knockout Kings

Puñetazos a patadas

La producción de títulos pugilísticos en GB siempre ha sido un poco escuálida (aunque ahora aparezcan dos), pero EA se ha decidido a apostar por la portátil para presentarnos su simulador, ya aclamado en N64. Como supondréis, el juego ha sufrido cambios para adaptarse a la capacidad de GBC, pero no sólo en el aspecto gráfico, no...

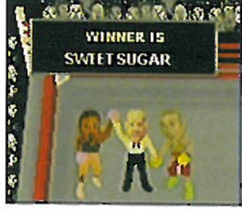
¡¡¡A lincharleeeee¡OUF!... eeee!!!

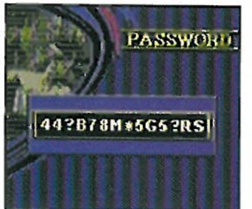
Hasta el inicio del combate, todo parece muy simulador. Boxeadores reales de cara digitalizada, barras de estatus, diferentes entrenamientos... pero el combate comienza, y aparecen dos cabezonzuelos que no pueden cubrirse de los golpes del contrario. ¿Qué hacer? Está claro, machacar el botón para pegar más rápido que el otro. El "A", para ser precisos. Es decir, **arcade máximo,** más teniendo en cuenta la aparición de **ítems sobre la lona,** que dan más fuerza, energía o velocidad durante unos momentos. Y, si le coges la distancia al adversario, el combate está ganado. Un fallo de IA que no termina de empañar un **título muy simpático y fácil de jugar,** que cuenta con un buen número de boxeadores y un modo "career" altamente adictivo... pero muy fácil.

¡A por ellos, campeón!









Para ser un campeón mundial en «K.O. Kings» sólo hace falta ***elegir luchador entre los diez disponibles, entrenar duro*** *para mejorar tu estatus, ganar todos los combates (fácil) y apuntar los passwords por si acaso.*

El Análisis

GRÁFICOS 83
El look Super Deformed es agradable y cachondo, pero falta variedad en los escenarios y en los cuerpos de los boxeadores.

MOVIMIENTOS 87
Tampoco es que haya muchos, pero tanto al dar los golpes como al recibirlos, las animaciones son suaves y creíbles.

SONIDO 84
Destaca el buen número de voces digitalizadas que, aunque algo ruidosas, ambientan. La decente música, sólo para el menú inicial.

JUGABILIDAD 79
Un control preciso y un desarrollo movidito que enganchan a cualquiera, hasta descubrir el fallo de inteligencia artificial, claro.

ENTRETENIMIENTO  74
Resulta demasiado fácil, pero el modo career consigue "picar". En 2P, no hay problema.

TOTAL 78



Pokémon Stadium es el rey de las listas de ventas americanas • Y por fin entra en nuestra lista de favoritos • En España, las versiones de Game Boy repiten puesto en lo más alto de los tops • **¿Un juego de Nintendo 64 por sólo 2.990? Un juego no, un juegazo** • Y no te pierdas la lista de futuribles: ¡¡sorpresa!!

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
3. **RESIDENT EVIL 2** Capcom



4. **POKéMON STADIUM** Nintendo
Los Pokémon aterrizan en Nintendo 64 con un juego que va a hacer las delicias de sus millones de fans. Además aparecen en 3D, y bien renderizados.

5. **RIDGE RACER 64** Nintendo
6. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
7. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
8. **RAYMAN 2** Ubi Soft
9. **QUAKE II** Activision
10. **TONY HAWK** Activision
11. **WORLD DRIVER** Midway
12. **ROADSTERS** Titus
13. **STAR WARS RACER** Nintendo
14. **GOLDENEYE 007** Nintendo
15. **SHADOWMAN** Acclaim
16. **BANJO-KAZOOIE** Nintendo
17. **TUROK RAGE WARS** Acclaim



18. **TARZAN** Activision
19. **F-1 WGP II** Nintendo
20. **SUPER MARIO 64** Nintendo

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **POKéMON** Nintendo



2. **WARIOLAND 3** Nintendo
Como dice la formidable publicidad de Nintendo, colores más vivos y fórmula mejorada para lo último del antihéroe. Es la repanocha este juego, muy recomendable, sobre todo si te gustan los de plataformas.

3. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
4. **TOMB RAIDER** Eidos
5. **ZELDA DX** Nintendo
6. **RAYMAN** Ubi Soft
7. **STREET FIGHTER** Capcom
8. **MICKEY'S RACING** Nintendo
9. **MARTIAN ALERT** Infogrames
10. **RONALDO V-FOOTBALL** Infogrames
11. **TARZAN** Activision
12. **TUROK RAGE WARS** Acclaim
13. **CONKER'S POCKET** Nintendo
14. **TRACK&FIELD** Konami
15. **GAME & WATCH GALLERY 3** Nintendo
16. **DRAGON WARRIOR** Eidos
17. **WARIOLAND 2** Nintendo
18. **DUKE NUKEM** GTI
19. **MISSION:IMPOSSIBLE** Infogrames
20. **SUPER MARIO LAND 3** Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. **REVOLT** Acclaim
2. **ISS98** Konami
3. **DONKEY KONG 64** Nintendo
4. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
5. **TOY STORY 2** Activision
6. **TUROK RAGE WARS** Acclaim
7. **CASTLEVANIA 2** Konami
8. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
9. **JEREMY McGRATH** Acclaim
10. **POWER RAM** Datel
La expansión de 4 megas extra de Datel se ha colado entre nuestro top de ventas de juegos.

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. **POKéMON AZUL** Nintendo
2. **POKéMON ROJO** Nintendo



3. **TOY STORY 2** Activision
4. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
5. **RAMPAGE WORLD** Midway
6. **SUPER MARIO LAND 3** Nintendo
7. **TARZAN** Activision
8. **MISSION:IMPOSSIBLE** Infogrames
9. **FIFA 2000** THQ
10. **TOM & JERRY** Take 2

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. **POKéMON STADIUM** Nintendo



2. **TONY HAWK** Activision
La innovación en el género deportivo corre a cargo de este título. Con una cámara tan movidita como los propios skaters, sus imágenes, sonido y acción imparable hacen de este juego un gran "éxito USA".

3. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
4. **WRESTLEMANIA 2000** THQ
5. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
6. **GOLDENEYE 007** Nintendo
7. **DONKEY KONG 64** Nintendo
8. **SUPER MARIO 64** Nintendo
9. **MARIO KART** Nintendo



10. **ARMY MEN** The 3DO Company
Los americanos vuelven a colocar a este "clásico" (aunque a nosotros acaba de llegarnos) entre los más vendidos de N64. Las andanzas de estos chicos, sobre todo sus espectaculares animaciones, de nuevo en acción.

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. **POKéMON AMARILLO** Nintendo
2. **SUPER MARIO BROS** Nintendo
3. **MS PACMAN S.E.** Namco
4. **POKéMON AZUL** Nintendo
5. **POKéMON ROJO** Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN EBWORLD.COM

1. **POKéMON STADIUM** Nintendo
2. **TONY HAWK** Activision
3. **HARVEST MOON 64** Natsume
4. **WRESTLEMANIA 2000** THQ
5. **MARIO PARTY 2** Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. **SUPER MARIO 64** Nintendo



2. **THE NEW TETRIS** Nintendo
Los ingleses acaban de descubrir la pasión multijugador del último Tetris. Andan tan empeñados en descubrir las 7 maravillas, que han colocado el juego en el número 2 de la lista.

3. **WRESTLEMANIA 2000** THQ
4. **TOP GEAR OVERDRIVE** Kemco
5. **SOUTH PARK RALLY** Acclaim

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. **DONKEY KONG 64** Nintendo
2. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
3. **RAYMAN 2** Ubi Soft
4. **ROADSTERS** Titus




5. **TOP GEAR HYPERBIKE** Kemco
"El nuevo Top Gear ha respondido mejor de lo que esperaba. Sobre todo más rápido, y con una sensación arcade que me ha impresionado".

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
2. **POKéMON STADIUM** Nintendo



3. **RESIDENT EVIL 2** Capcom
4. **TONY HAWK** Activision
5. **TARZAN** Activision

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. **ISS 64** Konami/2.990 PTA
2. **ISS 98** Konami/3.990 PTA
3. **RE-VOLT** Acclaim/3.990 PTA
4. **GOLDENEYE 007** Nintendo/5.990 PTA
5. **LYLAT WARS** Nintendo/4.990 PTA
6. **F-1 WGP** Nintendo/4.990 PTA
7. **TUROK RAGE WARS** Acclaim/5.490 PTA
8. **F-ZERO X** Nintendo/5.490 PTA
9. **SPACE CIRCUS** Infogrames/4.990 PTA
10. **WETRIX** Infogrames/4.990 PTA

LOS 5 MEJORES JUEGOS DE MARIO

1. **SUPER MARIO 64** Nintendo
2. **MARIO KART** Nintendo
3. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
4. **MARIO PARTY** Nintendo
5. **MARIO GOLF** Nintendo

LOS 10 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. **MARIO PARTY 2** Nintendo/Junio



2. **EXCITEBIKE 64** Nintendo/Junio
Es el mejor juego de motos que verán los circuitos de vuestra N64. Una compra obligada cuando salga.

3. **TUROK 3** Acclaim/Agosto
4. **TAZ EXPRESS** Infogrames/Julio
5. **TRACK&FIELD** Konami/Agosto
6. **ISS MILLENIUM** Konami/Septiembre
7. **RESIDENT EVIL ZERO** Capcom/Octubre
8. **STUNT RACER 64** BossGames/Octubre
9. **PERFECT DARK** Nintendo/Noviembre
10. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo/Diciembre

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB
SEGÚN NINTENDO ACCIÓN

1. **POKéMON AMARILLO** Nintendo/Junio
2. **DKC** Nintendo/Julio
3. **POKéMON ATTACK** Nintendo/Agosto
4. **POKéMON PINBALL** Nintendo/Octubre
5. **METAL GEAR** Konami/Mayo

LOS 5 MEJORES SHOOTERS 3D
DE NINTENDO 64

1. **GOLDENEYE 007** Nintendo
2. **QUAKE II** Activision
3. **TUROK II** Acclaim
4. **TUROK RAGE WARS** Acclaim
5. **FORSAKEN** Acclaim

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

JET FORCE GEMINI

Por fin vamos a dar caña a Mizar. Menuda ha organizado entre los Tribals. Si casi no queda ni uno. En esta guía vamos a contarte dónde encontrarlos, así como las partes de la nave y las armas.

Página 62

Resident Evil 2

Ya te dimos la solución al primer escenario con Leon, ahora vamos a ver lo que sabe hacer Claire. De paso jugamos con Tofu y Hunk, y reunimos los trucos más impactantes.

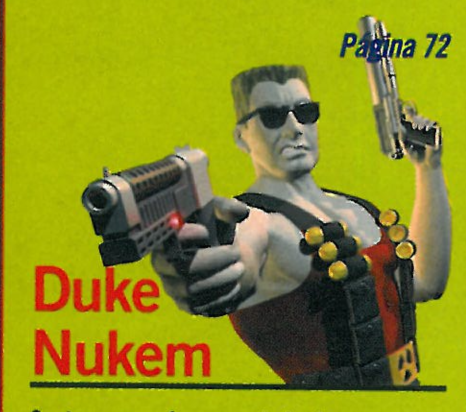
Página 68



Pokémon

Poco a poco nuestra guía va desgranando todos los secretos de Pokémon (Rojo y Azul). Y ahora estamos en el punto más caliente.

Página 72



Duke Nukem

Cuatro nuevas fases con todos los secretos al descubierto. Si tienes paciencia, el mes que viene te lo daremos todo...

Página 76

EL TRUCO DEL MES

RAYMAN (GBC)

¡Cómo tener 99 vidas y acceder al mapa de todos los niveles!



Aquí abajo,el mapa donde podrás seleccionar nivel. Arriba, fíjate en la esquina inferior izquierda.

Casi nada. Tenemos los mejores trucos posibles para la genialidad de Rayman en la portátil. Toma nota, que estamos deseando introducirlos en el cartucho. Antes empieza a jugar y haz pausa. Lo siguiente es fácil:

- **99 vidas:** A, Derecha, B, Arriba, A, Izquierda, B, Abajo, A, Derecha, B, Arriba, A, Izquierda, B.
- **Rellenar el marcador de energía:** B, Derecha, A, Arriba, B, Izquierda, A, Abajo, B, Derecha.
- **Acceder al mapa de los niveles** (seleccionar nivel): A, Izquierda, A, Izquierda, A, B, Derecha, B, Arriba, B, A, Izquierda, A, Abajo, A.
- **Todos los poderes a tu disposición:** Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, A, Arriba, Arriba, Abajo, B, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, A.
- **Ver los créditos:** B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A, A, A, A.

Otros trucos...

TOY STORY 2 (GBC)

Oh qué bien, passwords para pasarme las fases como Buzz por su casa. Nivel 2: **PBPP**. Nivel 3: **BJWJ**. Nivel 4: **PJBW**. Nivel 5: **WBPP**. Nivel 6: **JBPJ**. Nivel 7: **JJWW**. Nivel 8: **PBWJ**. Nivel 9: **BPWW**.

GEX 3

Si quieres hacerte invencible, has llegado al lugar correcto. Nos referimos al lagarto verde, claro. En plena partida, pausa, **mantén R y haz C-arriba, C-izquierda, B, A, C-abajo, C-derecha, C-arriba, Z.**

NUCLEAR STRIKE

Tenemos los códigos definitivos por si la estrategia te falla. Para duplicar la protección del Apache, introduce **PCPNL**; para conseguir la inmunidad total, **CPPLM**; y para reducir daños, **BDGFK**.

DONKEY KONG 64

Si no puedes entrar en un nuevo nivel porque no tienes suficientes bananas, **elige a Chunky o a Lanky**. Usa el ataque de Lanky (B) o el puñetazo de Chunky, y **no habrá**

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

Jet Force Gemini

No, no, no. Un tío tan feo como Mizar no puede gobernar el universo. Es una cuestión de principios. Te elijo a ti, lector, para enmendar este entuerto.

1 GOLDWOOD

1. Exterior



Antes de llegar a la cabaña del Jefe, cuélate a la derecha entre las rocas. Descubrirás la **comida para peces y munición.**



Cuando vuelvas con **Vela no olvides activar el tótem** que yace en el fondo del lago, en ese mismo sitio. **Opción de bonus** al canto.

Cuando te hayas apropiado de la **llave amarilla,** ve a la puerta de la izquierda tras la cabaña del Jefe y recoge los **Shurikens.**



El primer Tribal está en un recodo del camino, antes de llegar a la aldea y totalmente accesible. Tócalo y a por más.



Rebusca por la aldea y encontrarás dos oseznos más para la colección. Cuidado con las balas perdidas, que matan osos.



Una vez tengas los **Cohetes Buscadores o los Triples** puedes volar las puertas de las cabañas y recoger los ítems.



Al fondo de la cueva están los cuatro Tribals que faltan. Sálvalos deprisa o las hormigas pueden acabar con alguno.



Una vez salvados, destruye la caja que por allí anda y recoge la **llave amarilla.**

2. Interior



Frente a la puerta de la primera misión de Floyd nos estará esperando **Magnus para entregarnos la llave roja.** Cógela y no preguntes.



A continuación subimos por el camino, **cruzamos la puerta roja y cogemos la ametralladora,** para abrir la puerta de abajo.



En la **misión de Floyd** lo más difícil es **destruir todas las células.** Dispara como un loco mientras pasas ese tramo para mayor destroce.



El **primer Tribal** aparecerá en un recodo del camino hacia el poblado, como en Exterior. Sálvalo, anda, que con tal de no verlo más...



Este oso debía ser funambulista en un circo, o algo, porque el maldito se **ha subido a las ruinas de una cabaña destrozada.**

Entre los cubos de piedra situados antes del puente de salida están escondidos cuatro Tribals más. Búscalos bien, algunos se esconden.



Justo **antes de salir,** tras cruzar el puente, verás **unas cajas a tu izquierda.** Detrás están los tres Tribals que te faltan.



3. Pabellón



La entrada a esta parte de la fase **tiene que realizarse con Vela.** En exterior, antes de salir, tírate al agua y bucea hacia la derecha.



En **el primer habitáculo,** a la izquierda, encontraremos **cuatro Tribals** escondiditos, ellos. Sálvalos y saquea el resto de la habitación.



A este poblado parece que no han llegado las tropas de Mizar, de modo que encontrarás campando por allí a **seis Tribals** intactos.



El **truquillo para salvar a estos tres** está en **saltar tan rápido como puedas,** tocándolos en tu carrera de una a otra plataforma.



Baja por el acantilado y cuélate por la puerta de abajo para recoger la **LLave de la bahía de carga de Vela,** una pieza de la nave.



Ocultos en la misma sala que la pieza esperan **los dos últimos Tribals del nivel.** Están a la derecha, tras la columna de piedra.

4. Cerco


Cuidado con apuntar mal antes de salvar a los primeros Tribals, porque muertos ya no valen. **Utiliza la pistola.**


No te pases de largo a la osa ésta, **oculta tras las columnas** de la sala donde está, **tras la segunda puerta de energía vital.**


Alcanza la plataforma más alta y date la vuelta. Sí, sí, lo de la esquina es un Tribal. Con un vuelo rapidito ya es nuestro.


Bueno, y ahora mira a tu derecha. **¡Una puerta!** Planea hasta allí para salvar un par de Tribals y **recargar tu energía con unas gemas.**


Ya que estás allí, **no te olvides del Zumbador.** No es muy efectivo, pero resulta espectacular. Está en la misma sala.


El siguiente osezno nos espera **subido a esta columna,** antes de cruzar volando la gran sala por la que pasaste antes.


Muchísimo cuidado con entrar disparando a los barriles, que hay un Tribal en mitad de todos ellos. Ya sabes, las manitas quietas, y los gatillitos más.


Cruza planeando la zona de minas para evitar que destroce al par de Tribals que por allí moran. Una vez salvados, sería conveniente tirotearlas para evitar disgustos.


El **último Tribal** nos espera en **estas escaleras tremebundas,** saltando y gritando a la derecha.

2 SS ANUBIS

1. Posición


Lo primero es recoger la **Escopeta de Plasma,** que se encuentra un poco más arriba de la salida, subiendo por las cajas.


Cuidado al disparar al Pedazo de **Drone que custodia estos Tribals,** porque tiene un barril al lado. Si estalla, ¡aaadiós!


El **primer interruptor de celda** se encuentra en esa sala, en el pasillo superior, pero podéis dispararle desde abajo.


En la siguiente sala, al entrar, mira a la izquierda. **Otro interruptorcillo de celda para destruir.** Al final lo agradecerás.


En la sala de la plataforma móvil, antes de cruzar, rescata a este Tribal y dispara al interruptor que hay al lado. De nada.


Una vez **en la plataforma,** si **miramos a las paredes inferiores,** veremos adosadito **otro de los interruptores** de celda.


En todo lo alto de la sala donde se encuentra la **cinta transportadora está el siguiente interruptor.** Está a la izquierda de la puerta.

Subiendo por la parte izquierda de la cinta transportadora encontrarás otro interruptor de celda que destruir.

El **séptimo interruptor está encima de un tótem,** cruzando por las vigas superiores de la sala de la plataforma móvil.


Para llegar al **interruptor, al tótem, y a las Bombas de Racimo,** tienes que **romper los cristales** de la sala con la cinta móvil.


Lo peor de esta misión de Floyd es **encontrar los interruptores. Los dos últimos** están en estas estructuras cilíndricas.

El **último interruptor está junto a la primera celda,** a la izquierda. Destrúyelo, y **rescata a Vela,** a los Tribals y a quien sea.

2. Almacén

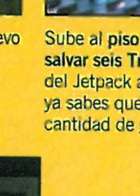

LLégate hasta el final del almacén ignorando la primera puerta y **salva cinco Tribals en esta sala llenita de cajas.** El camino por el laberinto nunca es demasiado complicado. Al contrario, es bastante lineal.


En la misma sala donde yace tu nave encontrarás otros **nueve Tribals.** El más escondido está al **borde de la puerta de embarque,** llorando como una magdalena descosida. Hale, hale, majete, ya pasó.

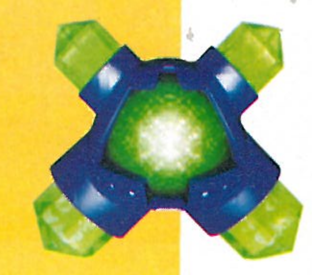
3. Pasaje


En lugar de chamuscarte el trajecito nuevo cruzando entre los rayos de energía, **cuélate por la puerta que se abrirá a la derecha según te acerques.** Y, de paso, salvas un par de mimosines.


Sube al **piso superior de la torre para salvar seis Tribals** más. Te puedes valer del Jetpack adosado a tu espalda, aunque ya sabes que debes preocuparte por la cantidad de gasolina en el depósito.



Introdúcete por la puerta de la derecha antes de llegar a la torre y **recoge la turbina para la nave que te brinda Midge.**



3 TAWFRET

1. Ciénaga



Tras la puerta vital del primer pantano encontrarás estos dos osos en peligro. Sálvalos antes de que los ejecuten.



Con los **Cohetes Triples** podemos abrir con amabilidad las puertas y salvar un par de Tribals de ésos que hay por aquí.



Amén de **recaudar las granadas** que hay en otra de esas construcciones. ¿Os gustan los buñuelos? A mí no, mejor los churros.



En las **ruinas de la catedral** encontrarás otro Tribal circense haciendo de las suyas por las alturas. Claro, que las porras...



Una vez recogidos del árbol **los calzones de Gimlet,** tendremos la palanca con la que **abrir la trampilla tras la iglesia**.

3. Castillo



En una de las dos entradas al complejo final del castillo hay una Tribal chapoteando alegremente. Habría que merendar algo.



Y en **una esquina de la sala de las columnas** berrea este otro, listo para ser rescatado. (Si pueden desaparecer, ¿porque no lo harán antes?)



Cuidado con meter a esta parejita de Tribals en la línea de fuego con los francotiradores de Mizar. Sálvalos cuanto antes mejor.



A **izquierda y derecha, enfrente de la puerta de salida del nivel,** se encuentran los dos Tribals que te faltaban en esta subfase. ¡Ñiam, glomp!

2. Puente



En **cada uno de los descansillos del primer puente** encontrarás uno, dos, y un Tribal respectivamente.



Y, en esa misma pantalla, **vuela a la cabaña con Lupus y actívame ese tótem**. Sí, sí, otro de tortilla que esto va para rato. ¡Beeeerp!



Siguiendo con tótems, **coge a Vela e indaga bajo las piedras que hay en el agua**. Encontrarás una entrada que lleva a este tótem.



Debajo del árbol de tender ropa interior usada de Gimlet, también hay que bucear. Si lo hacemos, él mismo nos dará una **pieza de nave**.



Este tribal está en una puerta junto a la casa de Gimlet. Sálvalo y recoge el **Rifle de Francotirador**. La hormiga no pica ni nada.





Las **bengalas y esta trampilla** están en la construcción que hay a la izquierda, antes de salir. Cárgate la puerta.

Usa las bengalas en la misma sala donde las cogiste para ver las plataformas que llevan a estos Tribals.



Sube al tejado de la casa de Gimlet e introdúcete por la chimenea cual barbas panzudo para llegar a las catacumbas. Descubrirás unos cuantos secretos.



Una vez abajo **destroza todos los sarcófagos** que veas, porque suelen esconder **entradas secretas** que llevan a salas pobladas por bichines peludos de los nuestros.



Hay otros dos que encontrarás fácilmente en los **corredores de las catacumbas**. ¿A que las tortillas de verdad llevan cebolla? Es que ya te venden cualquier cosa. Ñaca, gronf.



Detrás de otro de los sarcófagos encontrarás las **minas remotas**, que siempre está bien, oye. Remataba yo con un tocinillo de cielo de los de mi abuelita, aquellos de 3'5Kg.

4 PALACIO MIZAR

1. Entrada



Antes de bajar por el tubo que indica el panel, **introdúcete por las puertas posteriores.** A la derecha, por ejemplo, tienes estos Tres Tristes Tribals.



Y por la izquierda, nada más entrar, tienes otro par a tu izquierda. **Cuidado con los Drones en estas pantallas,** que tiran a fastidiar, los malditos.



Sí, una vez abajo, optamos por ir a la izquierda, además de la salida tendremos esta otra sala con hormigas haciendo coreografías más dos Tribals.



Pero **mejor sería ir primero por la derecha,** por donde llegaremos a esta sala donde los que bailan son los Tribals, que, al ser dos, no están tristes.



Y un poco más adelante está el trío calavera, celebrando el tercer campeonato intercontinental de chistes de loros. Tápate los oídos y sálvalos (a ellos y a nosotros).



¡Ahhh! Qué fácil sería pasar del abdomen de este Drone y cruzar la sala a toda leche (milk, dicen los ingleses). **No lo hagas, que detrás hay un tótem.**



Por último, antes de terminar la fase, **cruzada la lava y a la izquierda de la puerta están estos dos Tribals.** Echo en falta a mi abuelita, aquella ametralladora de besos.

2. Cañada



Con Vela, los primeros Tribals están en la sala donde salimos del agua. ¡Qué monos, están para comérselos, muac! Veis, veis como la echo de menos.

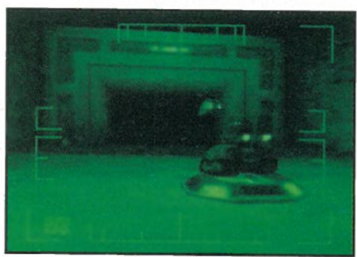


Y, en la siguiente pantalla, **antes de cruzar la cascada,** están estos otros dos. ¡Ayyyy, muac, muoc, smack, resmuock, cómo han crecidooo!

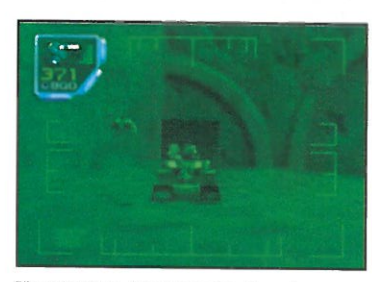
3. Abismo



Inmediatamente después de tomar tierra con Lupus (sí, bueno, los perros se llevan a la boca cualquier cosa) **están estos dos Tribals.**



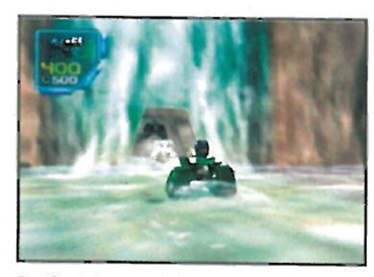
Coger las gafas de visión nocturna es imprescindible para que nos dejen seguir adelante. Luego ponte en posición y pulsa A.



Tirando por la derecha en las dos primeras bifurcaciones llegaremos a esta sala. **En una de las paredes hay un túnel con cuatro osos.**



Cuando salgas, date media vuelta y salva al patoso del fondo con un vuelecillo. ¿Estos osos cómo llegarán a esos sitios? De verdad...



Detrás de la cascada hay un pequeño espacio. Pequeño, pero suficiente para esconder un Tribal. Mira a ver qué pasa.



Y arriba, a la derecha, están estos dos. Aprovecha el chorrillo para ducharlos porque la cultura Tribal no conoce el jabón. ¡Puagh!

4. Racetrack



Entra en la **pirámide pequeña y vuela hasta la superficie de la columna. Pulsando A te convertirás en una hormiga.** Verde. Horrorosa.



Roba un coche y a correr. Lo primero es no desperdiciar los turbos. Utilízalos en rectas o para adelantar. **Y coge monedas azules.**



Algunos tramos tienen los arcenes elevados. Ataja por allí, hombre. Con un poco de práctica controlarás los saltos.



No te olvides de recoger ítems. **Las monedas rojas te proporcionan bombas, y las verdes son manchas de aceite para que resbalen.**



Al ganar la carrera se te concederán dos deseos a elección del juego. El primero es un modo multiplayer de estas carreras.



El otro es esta parte de la nave que seguro que estabas necesitando. Se me está haciendo tarde, hoy ya ni ceno ni nada.

5 SEKHMET

1. Crucero


Nada más salir, **a tu espalda tienes las granadas.** Llevo tres días escribiendo y el director no suelta el látigo. Ya me callo, ya.


Cuatro Tribals campan por la primera pantalla. Los juntas y los metes al redil. **Sal por la puerta de la izquierda.**


La **ametralladora está tras la puerta vital de la segunda sala.** Esa puerta que queda bajando a la izquierda, nada más entrar.


Si tienes un **Jetpack, podrás acceder al pasillo superior** y torcer a la derecha, donde espera este Tribal tan tímido.


El **Cañón de Plasma** está en la gran sala donde **Fishface nos da la llave roja.** Luisa, sé que me lees. ¿Nos casamos ya o qué?


Una vez que tengamos el Jetpack podremos salvar a los **dos oseznos que están en la plataforma superior.**


Hay otro Tribal que **sólo podemos recoger volando en la sala siguiente.** Ve llamando tu al cura para coger fecha, por favor.


En la tercera sala también hay, también. Pero éste está más accesible, **se puede salvar simplemente saltando.** Sí, quiero.


Rompe a tiros los cristales inferiores y superiores en esta sala. Recoge la **llave verde y recarga tu Jetpack.** Sí, aquí está el anillo.


Sube por el **agujero superior. Y rescata tres Tribals.** No olvides recargar tu Jetpack donde puedas. Ay, me ha entrado arroz en un ojo!


Sigue por este puentecillo para rescatar un Tribal. **Están muy repartidillos en esta fase.** ¡Que se besen los padrinos y tal!


Lupus, que tiene la **llave magenta,** puede **abrir la puerta inferior** de la sala del puentecillo. Al final del pasaje, **activa el tótem.**


Y en lo alto de la torre esta también hay un tótem para activar. ¡Abuela, has venido a la boda! Te echaba de menos, muac.



Vuelve con Juno y tírate a la lava para introducirte por ese tubo. LLeva a unos Tribals amigos míos. Muy buena gente.


Éstos, éstos son. Están en la puerta de arriba, subiendo la cuesta. Si los salvas, mándalos para acá, que aún quedan langostinos y está a punto de entrar la tuna.

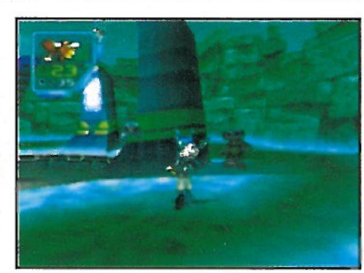
6 CERULEAN

1. Dunas


Recoge los tres lingotes en el vasto campo nevado de delante para que **Fishface nos dé los Cohetes Triples.**


Seis Tribals, un tótem, y la llave amarilla te esperan en esta cabaña. Esto hay que celebrarlo. ¡Otra vez "Clavelitos"!


Los **Misiles Buscadores** están en una de las **cavernas del campo de cráteres.** También hay **Tokens de Mizar y munición.**


Los últimos Tribals están **ocultos tras una de las columnas de la pista de despegue,** de modo que no te vayas tan deprisita.

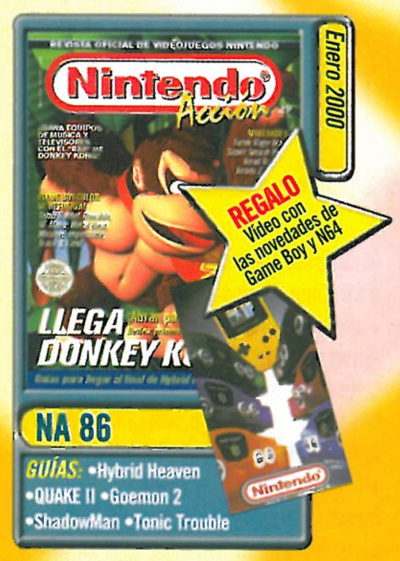
Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡ Están aquí !!!



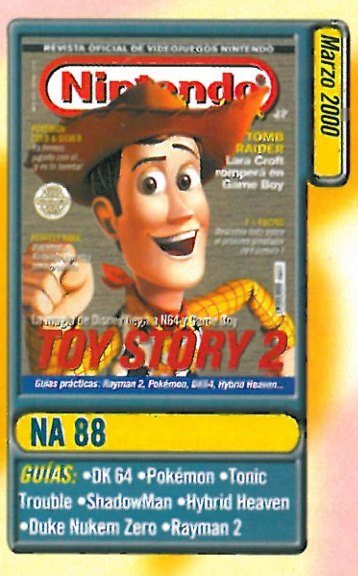












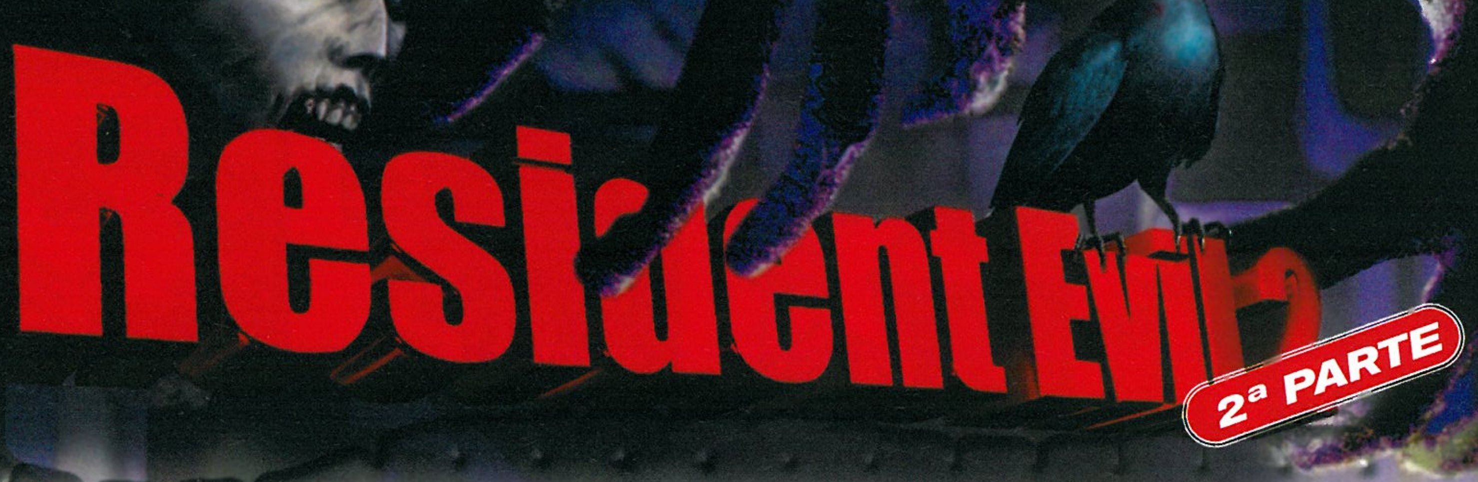




Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción



Resident Evil 2 — 2ª PARTE

Ahora le toca a Claire descubrir el camino que le lleve a la salvación. En este segundo escenario, además de a todos los zombies habidos y por haber, te enfrentarás al brutote de Tyrant. Y deprisa, no vayas a perder el tren.

SEGUNDO ESCENARIO — CLAIRE

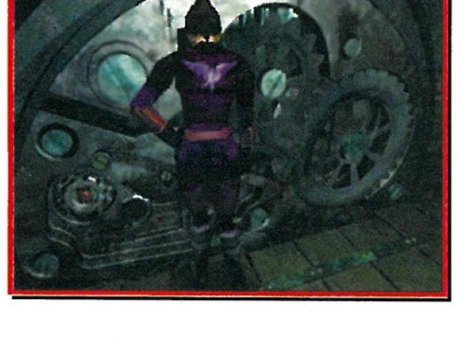
La segunda parte comienza en un lugar no visitado antes: **la parte posterior de la comisaría.** No te asustes por los polis: corre y esquiva.

LA COMISARÍA

Corre hacia el fondo y entra por la puerta de la derecha. **Entra en la caseta de la derecha y recoge la llave.** Sigue esquivando zombies y usa la llave en la puerta de la izquierda. Sal por



la otra puerta y sube la escalera tras ver el accidente del helicóptero. Entra por la puerta de al lado y estarás en el **pasillo de los cuervos.** Esquívalos, también a un licker, y llega a **20,** donde hay un documento. Sal al corredor de **4** y coge la **Medalla Unicornio** del fondo, en la pared, además de activar la escalera de incendios. Baja a **4** y recoge el **lanzagranadas.** Ve otra vez al pasillo de los cuervos y sal por la puerta que lleva a **12.** Ve a **11** y deshazte de los zombies. Coge la **Manivela circular** del rincón y, en la caja fuerte, granadas y un mapa. Vuelve al helicóptero y usa la Manivela circular para apagarlo. Coge la munición del cacharro roto y vuelve al pasillo. **Verás la llegada de Tyrant,** el enemigo que te dará varios sustos en este segundo escenario.



Ve a **21,** recoge la **Tarjeta Llave** y, si puedes, esquiva al Licker. **Baja a 4 con la Tarjeta y la Medalla Unicornio,** úsalas en el ordenador y la estatua, respectivamente. Con la **Llave de Picas, ve a 6** y usa la ganzúa en la mesa. Coge el documento y ve a **8,** donde cogerás otro documento y el **Mechero.** Sal y avanza a **7.** Coge el documento, **usa el Mechero en la chimenea** y coge la primera **Joya Roja.** Ve a **10,** coge el documento, y sube por la escalera a **17** para resolver el puzzle de las estatuas (ya sabes cómo).

Coge la segunda Joya, ve a **10** y déjala allí. Sube otra vez y ve a **18.** Coge la **Ballesta** del armario y la **Llave de Rombos** de la mesa. Recoge el documento al intentar salir por segunda vez. Machaca al zombie que asedia a Sherry, el personaje secundario de Claire, y ve a **19.** Sube por las escaleras y avanza hasta romper el suelo, pulsa el botón, pon las estanterías en posición (como con Leon) y hazte con la **Piedra Serpiente.** Baja a **10** para dejar sitio en tu inventario. Entra en **9** y rebusca hasta encontrar los Explosivos. Entra en **5** y coge el **Detonador** y el documento. Entra en **6** para hacer sitio



en el inventario y ve a **16,** llevando suficiente munición para los zombies que encontrarás. Coge la **Piedra Águila** de la estantería y esquiva al Licker. Vuelve a **20,** coge las **dos Joyas Rojas,** ve a **21** y colócalas en su sitio para recoger una **Mitad de la Piedra Azul.** Vuelve a **20** y coge el Detonador y el Explosivo, combínalos y úsalos en la puerta rota de al lado del helicóptero, en el pasillo. Entra en **24** y conoce al **jefe Irons,** mala persona, él. Avanza a **23,** enciende la luz, **habla con Sherry,** coge el documento del cofre y ve a **24.** Coge la **Llave de Corazones** y el documento de la mesa de Irons. Si llevas alguna Piedra, aprovecha para colocarla en el panel de detrás del cuadro. Baja al **4** por la escalera de incendios y ve a **13.** A continuación baja la escalera.



LOS SÓTANOS

Ve por la derecha y entra en **26.** Tendrás que restaurar la electricidad en el panel (**arriba, abajo, arriba,**

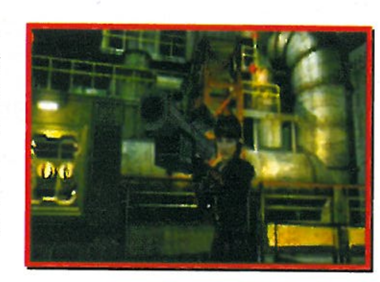


abajo, arriba). Coge el mapa, sal al pasillo y ve ahora hacia la izquierda. Cruza la puerta y baja por la escalera, al final, cuidándote de los perritos. Entra en la primera puerta de la izquierda para llegar a **31c,** habitación de descanso. Sal y verás a **Sherry. Ahora la controlas a ella.** Usa el elevador y corre hasta **33.** Baja, coloca las cajas, hazte con el mapa, pulsa el interruptor, coge la **Llave de Tréboles** y sal. Si quieres granadas explosivas, ve a la otra puerta; si no, vuelve hasta la pared que te separa de Claire. **Recoge los regalos de Sherry y ve a 25** con el lanzagranadas en ristre. Elimina a los Lickers y coge la **Tarjeta Llave.** Ve a **27** con tu nueva tarjeta y coge la munición que creas conveniente. También puedes hacerte con la **Bandolera,** que expande tu inventario.

Sal y ve a **28** y pasa por la otra puerta (cuidado con los perros). Pasa a **29** y coge la Manivela (Crank). Ve a 30 y coge las **flechas de la estantería.** Vuelve a la comisaría.

LA COMISARÍA 2

Entra en **13** y recoge el documento. Ve al baúl más próximo y coge el Mechero. Ve a **14,** enciende la estufa y resuelve el **puzzle de las antorchas** (como con Leon). Coge la Rueda y ojo con Tyrant. No entres en **15** si no quieres y avanza por el pasillo. Deshazte de Tyrant, ve al baúl y coge la **Manivela larga, la Rueda Dentada y las Piedras.** Graba la partida. Sube a **19,** sube las escaleras y, al balcón. Entra en **34,** usa la Manivela larga, sube la escalera, usa la rueda en el mecanismo, pulsa el botón y coge la otra **Mitad de Piedra Azul.** Combínala para tener la **PiedraJaguar.** Baja hasta **24,** ocupándote de Tyrant en el camino, y coloca las Piedras en el panel. Entra, coge el documento y ve al ascensor. Entra por la puerta con dos antorchas y admira el final de Irons. Baja por la trampilla y elimina al **Birkins mutante** con palo a base de lanzagranadas. Sube a por Sherry y vuelve a bajar hasta el lugar de la caída de Birkins y su palo. Pulsa el botón del final y sube por la escalera.



LAS ALCANTARILLAS

Entra en el primer hueco de la pared y ve a **36.** Usa la ganzúa en la puerta si quieres munición. Usa el elevador y encuentra a **Leon malherido.** Sube por el otro elevador y llegarás a **37.** Coge lo que quieras y vuelve junto a Leon con la Manivela circular. Avanza por el pasillo, coge el mapa y entra. Sube al hueco de la pared, donde hay dos cadáveres. Coge la **Medalla Lobo** del de laderecha. Ve en la otra dirección, esquiva arañas y entra por la puerta.

Esquiva más arañas y usa la Medalla en el panel del fondo. Entra en **38** a toda pastilla. Usa la Manivela circular en el orificio para bajar el puente, cruza y vuelve a usarla. Ve a **39** y salta al agua para subir las escaleras. Cruza el puente y recoge la **Medalla Águila** y un documento de la parte superior. Vuelve al panel de las medallas y usa la que falta. Cruza la nueva puerta y avanza hasta donde debía estar el vagón. Pulsa el interruptor y sube con Sherry.

LA FÁBRICA ABANDONADA

Sal y usa el mechero en el lanzador de bengalas para coger la **Llave de la caja de armas.** Sal por la puerta, machaca, y, en la primera bifurcación, ve a la izquierda para hacerte con el **Lanzadescargas.** Ve ahora por la derecha y, en la bifurcación, gira a la izquierda para ir a **42** y allí salvar la partida. Sal a **43** y desciende por el elevador. Cruza la pasarela y coge la **Llave del vagón.** Activa el sistema y verás a Tyrant gamberreando. Ya sabes lo que toca. Vuelve a **42** y usa la Llave para que vuelva el vagón. Sube a él si llevas armas gordas y si es posible alguna hierba. Cuando aparezca el señor **Birkins, sal y enfréntate a él con tu lanzagranadas.** Una vez eliminado, entra de nuevo. El vagón se detendrá. Vuelve a salir y entra por el conducto de ventilación. Penetra por la única puerta posible y llegarás a **60.** Empuja hacia el elevador la caja azul y baja con ella a **61.**Continúa hasta colocarla junto a las demás. Graba por si las moscas. Monta en el otro elevador, elimina los lickers y pulsa el interruptor que devuelve la electricidad al ascensor. Vuelve a él, pulsa el interruptor junto a la puerta y baja al laboratorio.



EL LABORATORIO

Entra en **44** para organizarte. Ve a **45,** coge el pasillo azul y ve a **46.** Recoge el fusible, haz el cambio pertinente con el brazo mecánico y vuelve a **45.** Por el pasillo rojo, ve a **49.**



Allí coge documentos, la Tarjeta Llave y pulsa el botón antes de ir a **51.** Abre la compuerta, cárgate a las plantas y baja por la escalera. Pasa por la puerta para ir a **58,** un sembrado de lickers. Pasa a **53.** Recoge la Llave de la caja de armas y entra en **54** para hacerte con granadas. Ve a **56** y coge la **Llave de la sala de potencia.** Sal, ve a **57,** elimina el polillón e introduce la clave **"NEMESIS"** en el ordenador. Ahora ve a **48** y registra tu huella. Entra, elimina a los Lickers, y la ametralladora será tuya. Sal y ve al ascensor contiguo a **44: graba.** Baja en el ascensor y encamínate a **61.** Sube a la caja que trajiste,y accede a la puerta de la **Sala de potencia.** Vuelve a subir a **45** para recoger a Sherry y la Llave Maestra del cuerpo de su mamá. Vuelve con Sherry al ascensor y usa la Llave Maestra en el panel. Sube al tren y recoge la Llave de la Plataforma. Abre el baúl y hazte con las armas más bestias Sal del tren y usa la Llave de la Plataforma en la verja, sube a la pasarela y pasa por la puertecita. Coge los enchufes principales de la pared y corre al otro extremo para introducirlas en el otro generador. Ahora aparece el bichote gordo, el **señor Birkins** elevado a N. **Esquívalo dando vueltas a su alrededor a una distancia prudente,** hasta que el **lanzamisiles** y una mano amiga aparezcan en escena. Úsalo contra el monstruo y corre hasta el tren. Ve a la cabina para ponerlo en marcha. La cosa no ha terminado, chaval. Ahora, con un arma bestia (mejor el lanzamisiles, si aún te queda munición), ve al fondo del vagón y dispara hasta dejar planchado a Birkins. Ya está, ya. Disfruta del final, haz caso a tu padre, y cena de una bendita vez.

INFORMES EXCLUSIVOS

En nuestra tardía pero magistral versión de «Resident Evil 2» podemos disfrutar de seis informes exclusivos, en una carpeta llamada "EX FILES". Aquí os informamos de su título y ubicación.

1. DARIO'S NOTE

En el autobús, en un asiento a la derecha de la puerta de salida.

2. DAVID'S LETTER

Dentro de la oficina de los detectives, en la que debemos usar la Llave de corazones para entrar, sobre la mesa más larga de la habitación.

3. OP. INSTRUCTIONS

En las alcantarillas, en el lugar donde encuentras la Medalla Lobo. Busca en ambos cuerpos una segunda vez.

4. JOURNALIST'S NOTE

En el pasillo marrón que lleva a la habitación donde recoges la Rueda dentada, hay una puerta verde. Entra, elimina al Licker y busca poco a poco por los muebles.

5. JILL'S NOTE

Dentro de la oficina S.T.A.R.S., en la mesa contigua a la de Chris.

6. UMBRELLA MEMO

Este documento apareció entre nuestros extras, pero sentimos decirte que no sabemos dónde lo recogimos. El terror, que nos obnubila.

DIFERENCIAS : LEON/CLAIRE

CLAIRE ESCENARIO 1

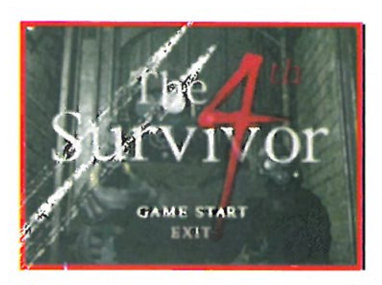
- En la tienda recogerás la Ballesta de manos del dueño.
- En la comisaría, las Piedras de colores están en los mismos lugares que los enchufes de Leon y, debido al diferente itinerario de entrada a las alcantarillas, el monstruo que Leon se encuentra en 32, Claire lo verá después de la muerte del jefe Irons.
- Claire llega a las alcantarillas desde el despacho del jefe Irons.
- En los laboratorios debes preparar una vacuna para Sherry. Ve a 47, coge el recipiente y enciende la máquina que procesa la vacuna. Espera y recoge la vacuna procesada.

LEON ESCENARIO 2

- En la comisaría, Leon accede a las alcantarillas desde 29, al igual que en su primer escenario.
- Leon se encuentra al primer monstruo con patas que escupe cositas con más patas en 32, tras colocar todos los Enchufes en el panel correspondiente.

EL CUARTO SUPERVIVIENTE — HUNK

Cuando tu habilidad sea lo suficientemente alta para hacerte ambos escenarios con un Nivel A, aparecerá Hunk, un soldado que también está inmerso en esta pesadilla. Sigue nuestros pasos para completar su escenario con éxito. ¡Ah!, el de To-Fu es el mismo, pero sólo con el cuchillo.



- Sube por la escalera y sal rápido por la puerta.
- **Usa la pistola para cargarte a la chica y al zombie del puente.** Colócate a la izquierda para atraer a los zombies de la derecha. Cuando se aparten, esquívalos y entra.
- Corre pegado a la pared izquierda para esquivar al primer zombie. Esquiva al segundo y espera un momento para ver hacia dónde se dirige el de la puerta. Baja las escaleras.
- Pasa corriendo pegado a la pared derecha para esquivar a las arañas y sube por la escalera.



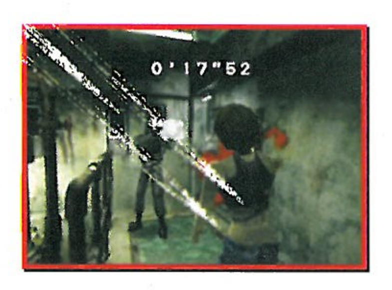
- **Pulsa correr antes de que salga la pantalla y los perros no te pillarán.** Gira a la izquierda y sal.
- Pasa por el lado más alejado de los zombies arrastrados, gira a la izquierda, esquiva a los dos zombies y sal. **Si te cierran, usa la escopeta.**
- Corre y gira a la izquierda a la altura de los coches para **esquivar a los dos primeros perros.** Haz un raudo giro a la derecha para llegar a la salida sin que te rocen.
- Corriendo, gira a la derecha, luego a la izquierda, y sal libre de picotazos.
- Gira a la derecha y espera junto a la puerta. Dispara a los perros con la pistola a medida que se acerquen, hasta terminar con los tres.
- Corre a la puerta de la derecha antes de que los zombies cierren el paso. **Cuando cambie la cámara, arréglatelas para encontrar un camino zigzagueante** que te libre del contacto de los enemigos.



- Equipa la escopeta y acaba con el zombie que tienes ante tus narices. Ahora ocúpate de los dos de la puerta a tu izquierda. No hace falta eliminarlos, sólo hacerte sitio para pasar.
- En el **hall principal,** ve a la primera puerta de la izquierda.
- Dirígete hacia la columna y espera a ver qué camino toma la primera araña. Ve por el lado libre y esquiva a la otra araña pegándote a la pared.
- **Esquiva a los tres lickers** dirigiéndote a la pared de fuera y corriendo



pegado a ella. Cuando dobles la esquina, ve hacia la pared interior. Vuelve a girar hacia la de fuera, luego hacia la de dentro, y habrás esquivado a los tres.
- Espera en la esquina hasta que aparezca la primera planta. Entonces, usa la pistola hasta acabar con ella. Sitúate sobre su cuerpo y acaba con la segunda, también con la pistola.
- **Corre hacia la derecha esquivando el veneno.** Al otro lado, dispara tu Magnum hasta eliminar las plantas.
- Corre hacia la esquina derecha y espera a que llegue **Tyrant.** Esquívale con un rodeo y sal.
- Esquiva a los dos primeros, corre entre los que están en el suelo sin que te cojan, y esquiva a los que se arrastran hacia ti pisando sobre sus piernas (las piernas no muerden, ¿no?). Si te pillan, usa la pistola.
- No te muevas y espera mirando hacia el pasillo estrecho que no tiene salida. Espera a que se acerque el licker y corre. Aparecerá otro licker desde el



pasillo estrecho. Gira rápido a la derecha y sal.
- Sube la escalera y sal a la parte superior del hall.
- Elimina a las plantas con la pistola desde una buena distancia.
- Antes de entrar, equipa la escopeta. Corre de frente nada más salir en pantalla y párate delante de los tres zombies para volarles la almendra (apunta hacia arriba). Ten cuidado con los de detrás. Esquiva los cuerpos del suelo con zigzags y ve hacia



la puerta. Esquiva a este último zombie, o despedázalo si quieres salir.
- Revienta la breva del primer zombie, rota a la derecha y haz lo mismo con los de ese lado.
- **No hay cuervos, sino un tío enorme.** Puedes intentar esquivarle (difícil pero posible) o quedarte a distancia y machacarlo con la munición que te quede. Es igual que la gastes toda, ya has terminado.

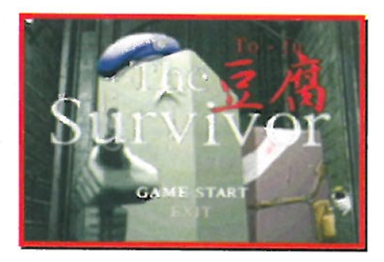




EL SUPERVIVIENTE TO-FU

Para poder jugar con este personaje tan estirado a la vez que simpático, debes desbloquearlo mediante uno de estos dos sistemas:

- Sistema Machotes: **hacerte el juego tres veces seguidas en nivel A** (ambos escenarios, sí)



- Sistema "Mari Puri": hacerte el juego **tres veces en nivel B, en menos de dos horas** y, esto es lo divertido, **pudiendo usar cualquiera de las tres armas infinitas** (¡lanzacohetes al poder, chavales!).

Su itinerario es el mismo que el de Hunk, pero... no, nada, que **el pobre Tofu sólo sabe manejar el cuchillo** (bastante es para una barra de pasta de legumbres). Guíate con el texto de Hunk, pero ya sabes que eso de cargarte a los enemigos está bastante difícil. Y no te pongas colorado por usar las dos plantas verdes de su inventario.



LOS MEJORES TRUCOS

CAMBIAR LA INDUMENTARIA

Lo puedes hacer desde un New Game, no hace falta continuar una partida con el juego completado.

Lo único que tienes que hacer es **llegar hasta el recinto de la comisaría sin coger un solo ítem de munición.** No debes entrar en la comisaría, sino bajar las escaleras. Donde no había ningún zombie, ahora está el piloto del helicóptero del primer RE. Elimínalo (tarda lo suyo en caer), y regístrale para coger la **Llave Especial.** Con ella, ve a la habitación de descanso de debajo de la escalera, **10,** y usa la llave en el armario. Molan las pintas nuevas, ¿eh?



ARMAS INFINITAS

- **Ametralladora con munición infinita**
  Acaba cualquiera de los segundos escenarios con un ranking A en dificultad normal y sin usar sprays.
- **Gatling con munición infinita**
  Acaba cualquiera de los segundos escenarios con ranking A en dificultad normal y sin salvar ni una vez.
- **Lanzacohetes con munición infinita**
  Acaba cualquiera de los segundos escenarios con ranking A en dificultad normal y en menos de dos horas y media.

FILM SECRETO

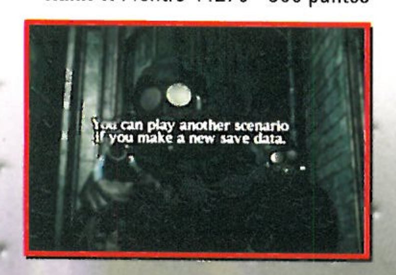
Para conseguirlo, ve hasta la **oficina de S.T.A.R.S. y examina la mesa de la izquierda de la habitación cincuenta veces.** Habrás conseguido un film secreto que muestra a la protagonista del próximo «Resident Evil Zero», la señorita Rebecca Chambers, a temprana edad.

RELACIÓN DE PUNTUACION Y NIVEL

El sistema de puntuación de RE2 se basa en la combinación de estos tres factores: **tiempo, número de sprays usados, y número de cintas usadas.** Además, el uso de cualquier arma especial hará que tu nivel baje un grado en el ranking final. **Cada factor tiene una puntuación máxima de 100.** Mira la lista para saber los límites permitidos para cada ranking.

- **Rankings Totales**

Rank A	entre 270 - 300 puntos
Rank B	entre 200 - 269 puntos
Rank C	entre 145 - 199 puntos
Rank D	entre 100 - 144 puntos
Rank E	entre 0 - 99 puntos



- **Factor Tiempo:**

Menos de 2:29:59	100 puntos
2:30:00 - 3:29:59	90 puntos
3:30:00 - 4:29:59	80 puntos
4:30:00 - 5:29:59	70 puntos
5:30:30 - 6:29:29	60 puntos
6:30:30 - 7:29:59	50 puntos
7:30:00 - 8:29:59	40 puntos
8:30:30 - 9:29:29	30 puntos
9:30:30 - 10:29:59	20 puntos
10:30:00 - 11:29:59	10 puntos
11:30 o más	0 puntos



- **Factor Sprays:**

0 usados	100 puntos
1 usado	90 puntos
2 usados	80 puntos
3 usados	70 puntos
4 usados	60 puntos
5 usados	50 puntos
6 usados	40 puntos
7 o más usados	0 puntos

- **Factor Cintas:**

0 ink ribbon	100 puntos
1 ink ribbon	95 puntos
2 ink ribbons	90 puntos
3 ink ribbons	85 puntos
4 ink ribbons	80 puntos
5 ink ribbons	75 puntos
6 ink ribbons	70 puntos
7 ink ribbons	65 puntos
8 ink ribbons	60 puntos
9 o más ink ribbons	55 puntos

SUPER HIERBAS

Para conseguir **invulnerabilidad durante un tiempo limitado,** mezcla las hierbas en este orden: primero, una **Verde con una Azul;** luego, la mezcla resultante **con una Roja.**

COMBINACIONES MARAVILLOSAS

En la pantalla de "cargar partida", haz las siguientes combinaciones :

Invencibilidad
Abajo x4, Izquierda x4, L, R, R, L, C-Arriba, C-Abajo.

Munición Infinita
Arriba x4, Derecha x4, L, R, L, R, C-Derecha, C-Izquierda.

Hunk
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda x2, Derecha x2, L, R, C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda.

To-Fu
Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda x2, Derecha x2, L, R, C-Arriba, C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha.



Cuartel General Pokémon (4ª Parte)

Aunque nuestra cuarta entrega no sea precisamente sobre los niveles más entretenidos del juego, lo que está claro es que son "vitales" para el desarrollo y evolución de tus Pokémon, y, porqué no, para hacerte con unas monedillas y objetos imprescindibles.

S.S. ANNE: EL REENCUENTRO

El barco es un buen nivel para mantener en forma a tus Pokémon y hacerte con algunos ítems importantísimos para completar tu aventura. Lucha contra todos los entrenadores y podrás avanzar sin muchas dificultades.



Los **entrenadores tienen Pokémon con niveles comprendidos entre 17 y 23;** los Pescadores y Marineros tienen Pokémon de Agua que caerán a los pies de Pikachu sin dificultades. **Mejor utiliza el ataque Impactrueno.**



Tu primera Súper Ball te está esperando en un desagradable cubo de basura en la cocina. Para acceder a esta habitación, nada más entrar en el barco dirígete a la izquierda y camina hacia el fondo. El olor a pescaíto frito te indicará que has llegado.



En el piso inferior nos espera Gary ¡¡que otra vez se nos ha adelantado, para no variar!! **Podrás acabar con él fácilmente si tienes un Pokémon de nivel 25** como es el caso de Charmander o cualquier otro que esté crecidito.



¡Puaj! Tras vencer a Gary, **el mareado capitán nos obsequiará con la técnica de Corte** que podremos usar para cortar árboles y acceder al gimnasio de Ciudad Carmín. **Como ataque, es muy poderosa, pero no más que Cuchillada.**

OBJETIVOS ESPECIALES EN S.S. ANNE

Piso Principal

- El segundo camarote de la derecha esconde la **MT 08 Golpe Cuerpo,** un potente ataque que **puede dejar K.O. al más pintado.**

Piso Superior

- El segundo camarote esconde **Max Éter**; un ítem imprescindible **que debes conservar para tu confrontación contra el Alto Mando.**
- En el **cuarto camarote** podrás conseguir un **Caramelo Raro** para subir el nivel de tu Pokémon.

Piso Inferior

- En la segunda habitación de la derecha podrás hacerte con una **Max Poción.**
- **La tercera puerta esconde un Éter,** que al igual que Max Éter, debes conservar para el final del juego.
- En el último camarote está la **MT 44 Descanso.** Sirve para recuperar la energía de tu Pokémon durante el combate. El único inconveniente es que tu PKMN se quedará dormido.



POKéCONSEJOS

Antes de salir del barco, tras obtener la técnica de Corte, asegúrate de haber recogido todos los objetos y también de haber vencido a todos los entrenadores. Lo decimos porque una vez salgas del barco, zarpará y no podrás volver a entrar. Si te has dejado cualquier cosa, pues lo sentimos mucho.

Si no tienes ningún Pokémon que pueda aprender la técnica de Corte, prueba buscar un PKMN del tipo planta. Por ejemplo podría servir Oddish, que está en la Ruta 6 si tienes la edición roja del cartucho. Se nos ocurre, vamos.

DIFÍCIL ELECCIÓN

¿Pokémon normales? No, gracias. Son inútiles contra los PKMN de tipo roca o fantasma y sólo son prácticos para ayudarte a cazar PKMN o como comodín.

PORYGON
VIRTUAL
AL 0.8m
Nº.137 PE 36.5kg
Un POKéMON formado por códigos de

#137 PORYGON
El Pokémon más caro **de la historia (9,999 créditos en la versión roja y 6,500 en la azul)** que sólo puedes conseguir con las **tragaperras,** es simplemente malísimo (encima te lo dan con un nivel 25) y, para colmo de males, es feísimo y tiene cara de pánfilo.



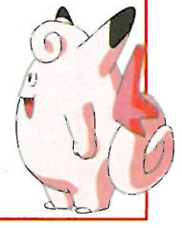
TAUROS
TORO BRAVO
AL 1.4m
Nº.128 PE 88.4kg
Cuando ve a un enemigo, carga ferozmente

#128 TAUROS
Se consigue en la **Zona Safari y es dificilísimo de capturar.** Si lo consigues, entrénalo bien y tendrás ante ti una auténtica bestia a tu entera disposición. **Sus mejores ataques son pisotón y derribo.**



#115 KANGASKHAN
Otro Pokémon de "pega" que podrás **conseguir en el safari.** También es difícil de atrapar y en realidad sólo hará un hueco en tu Pokédex.

#108 LICKITUNG
Le **gusta el Shushi** y utiliza su lengua para conseguir alimentos a distancia. No es tan malo como Kangaskhan ni como Porygon, por lo que **está en un término** medio. Eso sí, feo es de nuevo como él sólo. Las pruebas están ahí.



#36 CLEFABLE
Normalito durante el principio del juego, pero a partir del tercer gimnasio la cosa cambia. **Sus ataques son muy buenos para atontar al enemigo y cazar PKMN.**

CUEVA DIGLET: DE PIEDRA

Cuando tengas la técnica de Corte y te hayas hecho con 10 PKMN, podrás acceder a esta ruta que nos lleva al Bosque Verde para conseguir la MO Destello y un MR.Mime.



La cueva está entre Ciudad Carmín y la Ruta 11. O si lo prefieres, un poco más a la derecha del puente que nos lleva al barco. Así que coge unas Poké Ball y prepárate para la cacería de Digletts y Dugtrios.



Nuestro pobre Pikachu, por mucho nivel que tenga, es completamente inútil contra los PKMN del tipo roca (como todos los eléctricos). Los de tipo agua, tierra o lucha son los más apropiados para esta ocasión.

POKéCONSEJOS

Los Diglett son muy pesados y aparecerán cada tres pasos que demos. Si quieres evitarlos, utiliza un repelente. De lo contrario esta cueva tan corta se te puede hacer muy pesada.

Puedes aumentar el nivel de velocidad de tu PKMN con Velocidad X. Está a tu disposición en el Departamento de Ventas de Ciudad Azulona por 350 monedas.

Una de las técnicas que usan los Diglett es excavar (ver número 89). Lo mejor que puedes hacer contra eso es utilizar una técnica parecida (volar), aunque pierdas un turno.

RUTA 11: ZONA DE ENTRENAMIENTO

Por si no teníamos suficiente con el duro entrenamiento del S.S. Anne, la Ruta 11 está plagada de entrenadores y Pokémon. ¿Tu objetivo? Hacer más fuerte a tus PKMN y llevarte un premio y alguna que otra sorpresa.



Detrás de los arbustos nos estarán esperando un total de 10 entrenadores con niveles PKMN comprendidos entre 18 y 21. **Utiliza a Diglett o Dugtrio** para acabar con los PKMN eléctricos de los entrenadores.



Si tienes la **versión azul, podrás hacerte con Sandhrew en exclusiva**; en cambio, si tienes la roja, el exclusivo será **Ekans. Drowzee** aparece entre los arbustos que hay en la parte superior, hacia el medio.



En la frontera, sube por las escaleras y habla con el ayudante del Profesor OAK. **Si tienes 30 PKMN serás premiado con el Buscaobjetos**; aunque en la práctica, no resulte de gran ayuda el cacharro ése.



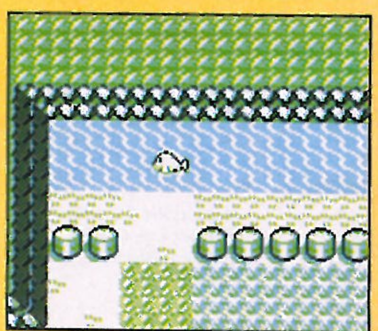
¡¡Me cachis!! Un Pokémon dormido (y bastante voluminoso) bloquea el acceso a la Ruta 12. **La única solución es darse la vuelta y conseguir la Poké Flauta en la Torre Pokémon.** A ver, qué narices vas a hacer si no.

RUTAS 9 Y 10: MÁS DE LO MISMO

Vuelve a Ciudad Celeste y corta el árbol que te impedía pasar a la Ruta 9. Lo único destacable de la nueva ruta es la posibilidad de visitar el Centro Pokémon. Y... ¡¡ah!!, antes de entrar, asegúrate de haber conseguido la técnica de Destello. Como se te pase, lo vas a pagar caro.



Voltorb es el único Pokémon destacable en esta ruta. Además le puedes enseñar la **técnica Destello** para ver en la oscuridad y seguramente se convierta en tu segundo PKMN de tipo eléctrico.



Cuando aprendas la técnica Surf, vuelve a la Ruta 9 y, desde aquí, nada hacia la Central Eléctrica para hacerte con **Zapdos, Raichu, Pikachu, Electabuzz, Magnemite y Magneton,** que son todos PKMN de tipo eléctrico.



Antes de llegar al **Túnel Roca** y cuando lo sobrepases, nos estarán acechando intrépidos entrenadores con Pokémon de nivel 18 a 23 como Charmander o Meowth. ¿Miedo yo? Con mi Pokémon de nivel 30, ni hablar.

DIFÍCIL ELECCIÓN

#143 SNORLAX
He aquí a un ganador de los pesos pesados, con sus 460 Kg. Destaca por su manía de dormirse en medio del combate y su más que conocida pereza. **Si tienes paciencia, en el nivel 56 aprende Híper Rayo...**



#20 RATICATE
Sale por todas partes y **realmente no vale para mucho.** Será mejor que lo consigas en la **Ruta 17,** donde lo encontrarás con más nivel. **Híper Diente y Golpe Colmillo** son sus mejores ataques.¿No has visto su dentadura?



#40 WIGGLYTUFF
Otro que tal baila, al igual que Jigglypuff. Su única técnica interesante es **Canto,** pero la verdad es que está por debajo de Somnífero.

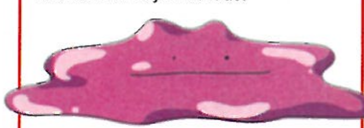


#53 PERSIAN
La **evolución de Meowth mantiene sus mismos ataques.** A decir verdad, sus únicos golpes realmente importantes son **Día de Pago,** para recoger las monedas que caigan al suelo después de cada combate, y **Cuchillada.**

#113 CHANSEY
Otro **PKMN debilucho,** pero con mucha vida. Todos sus ataques son defensas y tácticas para distraer al enemigo.



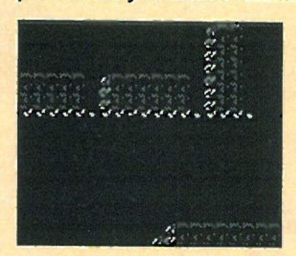
#132 DITTO
Solamente tiene como ataque **Transformación.** Esta técnica le permite transformarse en el PKMN contra el que lucha, pero a la hora de la verdad resulta insuficiente. Déjalo de lado.

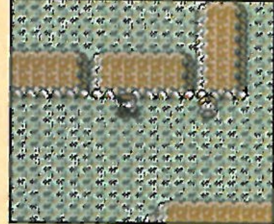




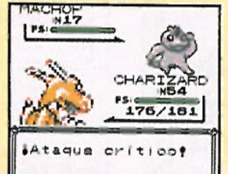
TÚNEL ROCA: SÓLO EN LA OSCURIDAD

Aunque no es necesario, puedes acabarte el Túnel Roca a oscuras, guiándote con las paredes... Asegúrate de tener provisiones y Pokémon forzudos.





Fijaos qué diferencia entre ver el Túnel Roca con Destello o sin él. Si te consideras un experto, prueba pasártelo a oscuras, pero **no tengas la esperanza de encontrar algún objeto**: sencillamente no hay.



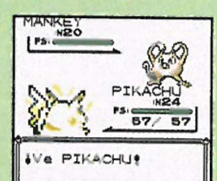
Hazte con **Geodude, Zubat** que aparecerá cada dos por tres, **Machop**, y sobre todo, hazte con **Onix**. Intenta utilizar PKMN de niveles similares que no sean eléctricos, venenosos o voladores para cazarlos.



Vas a tener que enfrentarte con una buena manada de entrenadores con PKMN de **niveles 19 a 25**. Asegúrate de tener provisiones porque, exceptuando un par de ocasiones, no podrás esquivarlos.

RUTAS 8 y 7

¿¡Más!? Sí, pero tranquilo, que una vez acabadas, empieza lo bueno. Ahora confórmate con más Pokémon y más luchas.



Si tienes la edición roja, hazte con **Mankey, Arbok y Growlithe**. Con la versión azul puedes conseguir a **Sandshrew, Vulpix, Meowth y Bellsproud**. Nuestra elección es Arbok, por su capacidad de atontar al enemigo.



¡Como los niños pequeños! Los rivales nos esperan en fila, aunque podemos esquivarlos entre los arbustos. **Sus PKMN tienen niveles de 22 a 26 y, les gustan Muk y Koffing**



La vía bajo tierra nos lleva a la **Ruta 7**, que a su vez nos da acceso a **Ciudad Azulona**. Seguramente encuentres algún **objeto oculto**, quizás si pruebas con Buscaobjetos....

PUEBLO LAVANDA: EL PUEBLO FANTASMA

De momento no puedes entrar en la Torre Pokémon para hacerte con la Poké Flauta, o sea que para lo único que nos servirá este pueblo es para continuar nuestras andanzas por la Ruta 8.



No es el momento, pero si quieres, si te apetece, si estás con ganas...**podrás luchar contra Gary, y contra los Exorcistas, nada menos.** Pero puede que tu Pokémon esté tan asustado, que se quede paralizado y tengas que escapar.



El Inspector de los Nombres puede cambiarle el ídem a tu Pokémon; con la excepción de los Pokémon que te hayan pasado tus amigos por Cable Link o un entrenador. ¿Te has dado cuenta que siempre dice que tu PKMN tiene un buen mote? Pues eso.



En la tienda tendrás que hacerte con unas cuantas **Súper Ball, Revivir, Súper Repelente y Súper Poción.** No olvides, ni en este momento ni nunca, hablar con los compradores para que te brinden sus sorprendentes conocimientos.

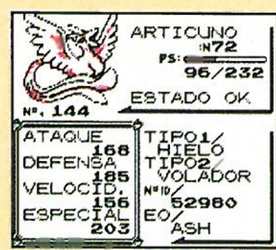
EL POKéMON COMODÍN

Seguramente en más de una ocasión te habrás preguntado qué hacer con un Rattata de nivel 5 o un inservible Metapod. Bien. Te contaremos que los Pokémon de inferior categoría, además de ayudarnos a completar el Pokédex, pueden sernos muy útiles contra el Alto Mando o a la hora de cazar Pokémon, como demostramos a continuación con unos consejos prácticos:

EN COMBATE



¿Dos fortachones y dos debiluchos? Ataca con los más fuertes y, **cuando se debilite, saca al PKMN inferior** únicamente para que reviva o ayude a su hermano mayor a recuperarse.



El PKMN con más puntos de velocidad siempre ataca primero. Activa "cambiar de PKMN durante el combate" en la opciones. Deja que te debiliten un PKMN y ataca con el tuyo más potente.



No es recomendable que tengas Repartir Exp en tu menú de ítems, guárdalo en tu PC. A menos que tengas unos PKMN muy fuertes, **no desperdicies puntos de experiencia en PKMN inferiores.**

DURANTE LA CAPTURA



Si subes mucho el nivel de tu PKMN e intentas atontarlo, **sólo lo debilitarás.** Una solución es tener **PKMN de diversos niveles** para acercarte al punto crítico de su barra de energía.



Hay ciertos golpes que quitan un número determinado de puntos de energía según el nivel de tu PKMN. Así, podrás quitar la mitad de energía cada vez que golpees hasta dejarle con sólo un punto.



Aunque tu PKMN debilucho posea **Somnífero**, el enemigo se despertará rápidamente. **No es lo mismo utilizar un ataque de este tipo con un PKMN de nivel 16, que con uno de nivel 60.**

GOLPES CALCULADOS

- **Bomba Sónica:** Siempre quita 20 puntos de energía. La poseen Magnemite, Voltorb y sus respectivas evoluciones.
- **Contador (MT 18):** Si recibes un golpe físico, se lo devolverás al enemigo causándole el doble del daño que te ha infligido.
- **Explosión (MT 47):** Acaba con el enemigo de un solo golpe.
- **Furia Dragón (MT 23):** Un mínimo de 40 puntos serán arrebatados al enemigo.

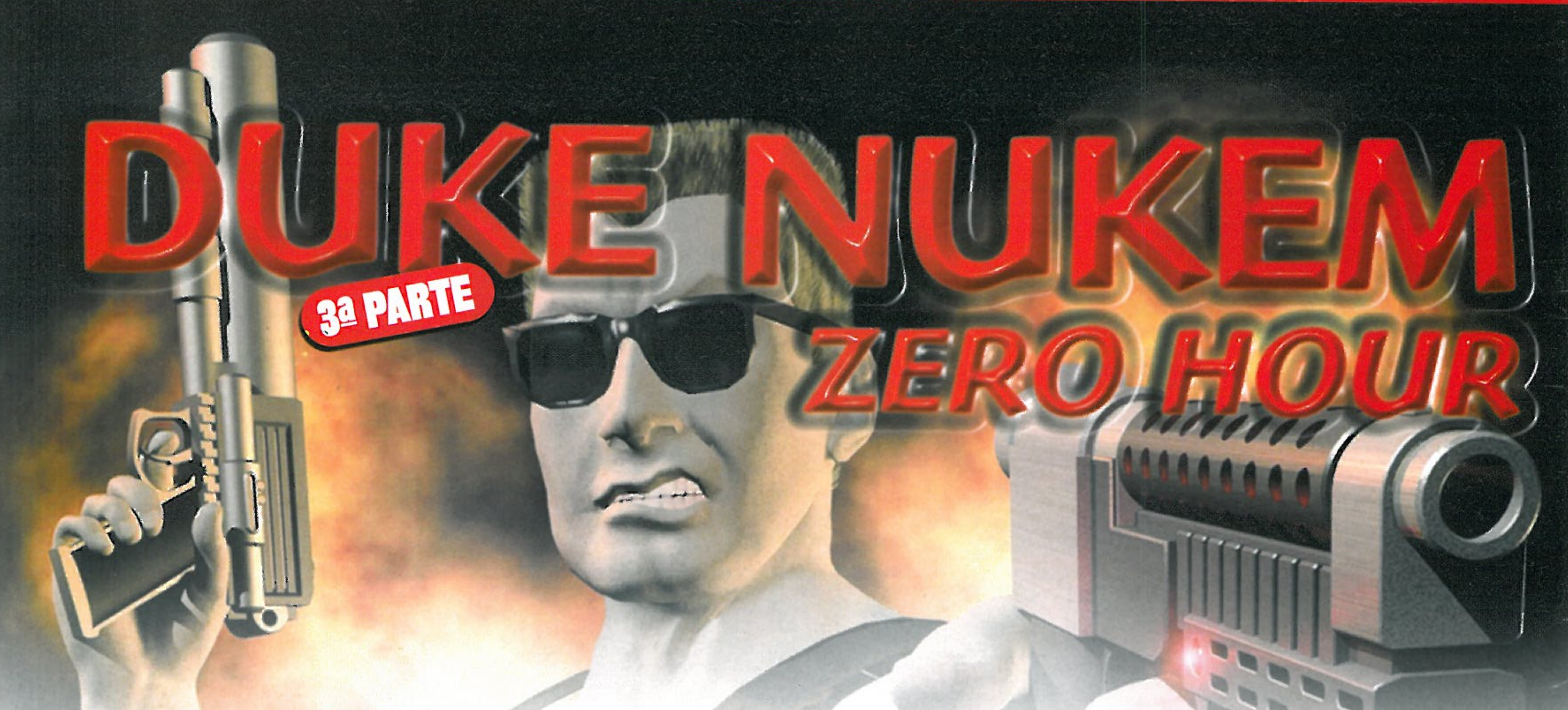
DEFENSA CALCULADA

- **Combate:** Recuperas 1/4 de energía del daño sufrido.
- **Derribo:** Consigues 1/4 de energía del daño sufrido.
- **Mega Agotar (MT 31):** absorbes energía del enemigo, igual o 1/2 del daño de ataque.





CENTRO MAIL
www.centromail.es
NINTENDO 64
14.990
14.900
ROJO
NEGRA
NEGRO TRANSPARENTE
MORADO
AZUL
VERDE
NARANJA
14.990
POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
12.990
12.490
CABLE RF
2.990
MANDO DE CONTROL
CLEAR PURPLE
NEGRO
VERDE
AMARILLO
AZUL
ROJO
4.990
MEMORY EXPANSION PAK
4.990
RUMBLE PAK
3.490
ARMY MEN SARGE'S HEROES
8.990
8.490
CASTLEVANIA 2
11.900
10.990
DONKEY KONG 64 + MEMORY
12.990
11.990
I. SUPERS. SOCCER '98
9.990
3.990
I. SUPERS. SOCCER 64
5.990
2.990
J. McGRATH SUPERC. 2000
9.990
9.490
JET FORCE GEMINI
9.990
9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO
9.990
5.990
NBA JAM 2000
9.990
9.490
NUCLEAR STRIKE 64
10.990
10.490
QUAKE 64
3.990
3.690
RAYMAN 2
9.990
9.490
READY 2 RUMBLE BOXING
9.990
9.490
RIDGE RACER 64
9.990
9.490
SUPERCROSS 2000
9.990
9.490
T. HAWK'S SKATEBOARDING
11.490
10.990
TOP GEAR HYPER BIKE
9.990
9.490
TOP GEAR RALLY 2
11.490
9.990
TOY STORY 2
11.990
9.490
TUROK: RAGE WARS
9.990
5.490
GAME BOY COLOR
PURPLE
BERRY RED
LIME GREEN
YELLOW
TEAL
CLEAR PURPLE
12.990
12.490
ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3
BLACK
PURPLE
1.290
GAME BOY CÁMARA
VERDE
AMARILLA
AZUL
ROJA
7.990
3.990
GAME BOY PRINTER
9.990
9.490
MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER
GREY
PURPLE
2.990
2.900
ALL STAR TENNIS 2000
5.995
5.490
ARMY MEN
6.490
5.990
BARBIE AVENTURA SUBMARINA
5.990
5.490
DRAGON WARRIOR MONSTERS
6.490
5.990
FIFA 2000
5.990
5.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD
5.890
5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 2
5.900
5.490
KONAMI WINTER GAMES
5.890
5.490
POKÉMON AZUL
5.990
5.490
POKÉMON ROJO
5.990
5.490
RAYMAN
5.995
5.490
READY 2 RUMBLE BOXING
5.990
5.490
TOMB RAIDER
6.990
6.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
6.990
6.490
TOY STORY 2
6.490
5.490
WARIOLAND 3
5.990
5.490
Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo.
pedidos por internet www.centromail.es
pedidos por teléfono 902 17 18 19
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271
IMPUESTOS INCLUIDOS
EXIT



Nada, una fasecita más con el disfraz de vaquero chulo, y a ponerse el traje de señor inglés que, además de sentarle mucho mejor, les hace más ilusión a las decenas de señoritas que vamos a rescatar. A los secretos les da igual. Aunque, como siempre, la intención es lo que cuenta.

FASE 13 CYBORG SCORPION

CHICA 1



Localiza una **entrada cerca de la vagoneta** y ve al final del pasillo. Mata al bicho.

SECRETO 1



Mira a la izquierda de la vagoneta tumbada cual elefantito y **localiza la ranura de la pared**. Está oscurillo, pero se ve. Ahora utiliza tu método Duke-destroza-paredes.

SECRETO 2



Una vez que has dejado la vagoneta en el precipicio, **salta sobre la pequeña cornisa de la derecha** y sube por ambas escaleras para conseguir el secreto.

SECRETO 3 y CHICA 2





Salta sobre la roca que hay en la lava, entra en el área chica, tira fuerte y gooool... ejem... y entra en el área secreta para salvar a la chica. Eso es.





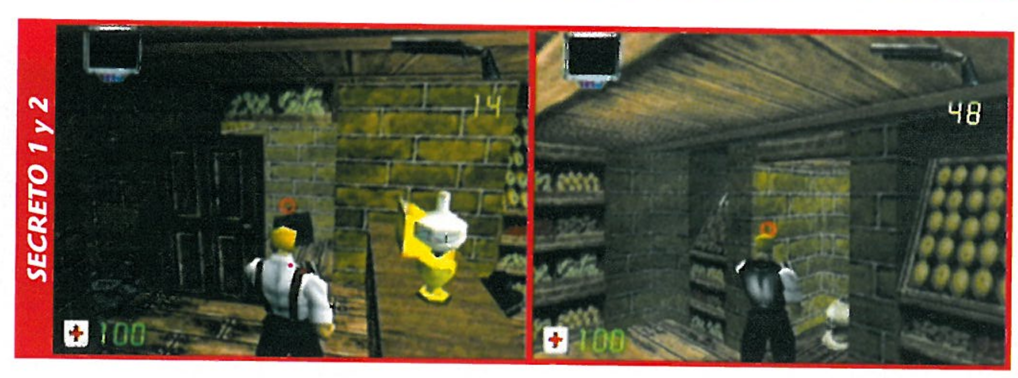
FASE 14 THE WHITECHAPEL KILLINGS

CHICA 1



Está en la **entrada del pasadizo** que conduce a la **válvula de agua.**

SECRETO 1 y 2

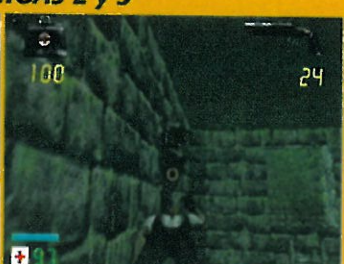


Entra en la **frutería** y pulsa acción en todos los expositores. Además de **dos secretos,** obtendrás **Doctor's Bag y Divine Helmet.**

CHICAS 2 y 3







El **nivel de agua ya ha subido.** Ahora rescata a las "titis", en lo alto de los pasadizos.

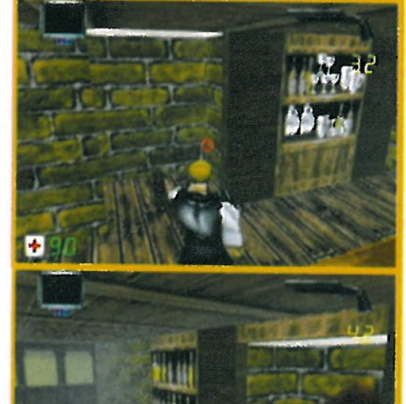
CHICA 4

Ve hacia el final del pasillo, donde **hay un psíquico en el agua, y** salva a la chica.



SECRETOS 3 y 4





Al salir del agua, accederás a la **tienda de licores.** Coge unas **cuantas botellas,** y te llevarás de paso unos cuantos secretos.

SECRETO 5



Entra a esta habitación y, **en el último estante, pulsa acción.** Además de secreto, **armadura.**

CHICA 5



Entra en **Whitechapel** y salva a la chica que encontrarás **entre dos cabezas de tiburón.**

SECRETO 6 y CHICA 6



Busca en el suelo de la casa con una espiral en su lucero, **una porción de madera entre las baldosas.** Baja por ella y entrarás en una tenebrosa habitación con chica y todo.

SECRETO 7





Métete por **detrás de la verja derecha** y abre la pared pulsando acción. **Secreto y Atomic Health.**

SECRETO 8 y CHICA 7



Frente a la casa de Secreto 7 hay una puerta de madera. Para abrirla, dirígete al callejón **"Millers Court"** y dentro, al lado de una puerta metálica, verás un mensaje. **Pulsa acción en el mensaje y corre hacia la puerta de madera.** Es que se está abriendo, ¿sabes?

SECRETO 9

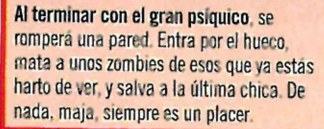
Ya has acabado con Jack "el destripaero". Ahora entra en la única casa que hay. Verás **dos estanterías con libros y, a la derecha, un reloj.** Mueve la que está junto al reloj, y secretito "p'al body".

SECRETO 10



Sin darte cuenta,**has destruido tu máquina del tiempo.** Ahora mira en la pared derecha y verás una **grieta** (y un señor muy quieto). Destroza ambos y consigue, por el mismo precio, **secreto y Atomic Health.**

CHICA 8



Al terminar con el gran psíquico, se romperá una pared. Entra por el hueco, mata a unos zombies de esos que ya estás harto de ver, y salva a la última chica. De nada, maja, siempre es un placer.

FASE 15 DAWN OF THE DUKE

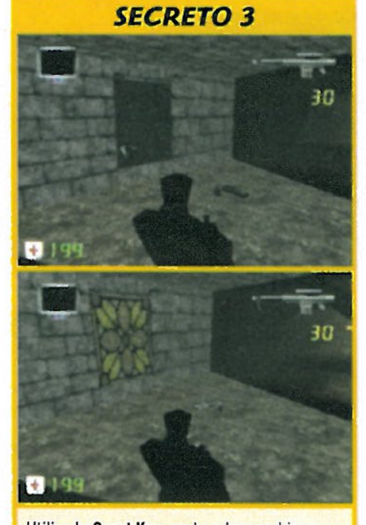
SECRETOS 1 y 2





Sal del agua el principio de la fase, mata unos zombies y **busca una placa a modo de puerta con esta inscripción.** Pulsa acción delante de ella y entra a por el primero. Ahora **salta sobre la verja de la estatua de la izquierda** y métete por detrás hasta ver una puerta. Hala, entra y consigue también Atomic Health.

CHICA 1





¿Reconoces esta imagen? Pues claro que sí. **A la chica la encontrarás entrando a la sala mortuoria que hay detrás de esta columna.**

SECRETOS 5 y 6/CHICA 2



Antes de bajar a los **canales de ácido,** verás esta **pared con una grieta.** Pues, manos a la bomba. Una vez dentro, verás otra **grieta a la izquierda de las cajas centrales.** Utiliza otra bomba para romper la pared y salva a tu hembra.



CHICA 3

Al destruir las últimas cajas para acabar la fase, observarás que tras ellas se esconde esta última dama.



SECRETO 3

Utiliza la **Crypt Key,** mata a los zombies y llega hasta la zona **donde entra la luz por la verja. Ahora rompe el cristal** (a puñetazos, si quieres) de la pared. Cuidado no te cortes, ansioso.

SECRETO 4

Antes de entrar por el canal a la zona de agua, gira a la derecha y **verás dos puertas. El secreto se encuentra tras la puerta izquierda,** tirando de unas esposas. Cuando tires de ellas, date la vuelta y consigue también Atomic Health.

FASE 16 HYDROGEN BOMB

SECRETO 1 y CHICA 1



Rompe la frágil caja que hay antes de subir la escalera y, **secreto con Breastplate.** Poco después, en la **habitación en llamas, la chica está junto a la cama.** Por cierto, ¿qué le habrá pasado al señor que hay en la cama?, ¿habrán sido los zombies?, ¿los lagartos?, ¿la chica?...

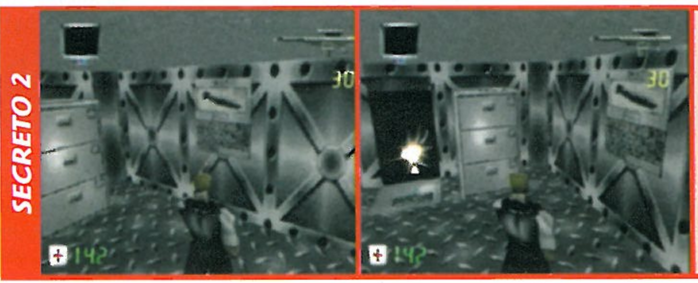
CHICAS 2 y 3

En los **sótanos del Zeppelin** te esperan estas dos bellezas. Si no lo ves así, pide hora para el "ojólogo" y que te ponga unas lupas.





SECRETO 2



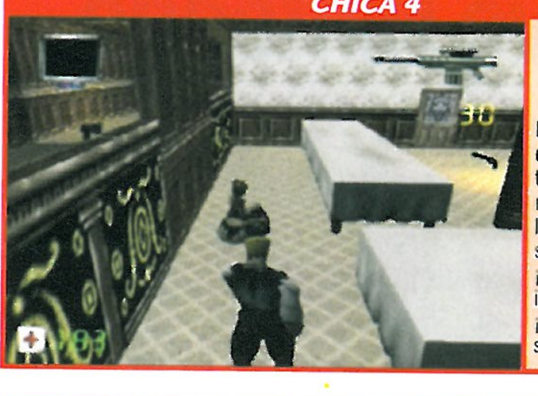
Pulsa acción en el calendario del Zeppelin y una de las estanterías que hay a la izquierda bajará. Entra y recoge tus obsequios: **secreto y Atomic Health.**

SECRETO 3



Entra en la habitación de la **fuente de salud** y rompe las estanterías y muebles que hay. Tras uno de ellos **verás una grieta** gritando "¡rómpeme, rómpeme!". Dale ese gusto.

CHICA 4



En el **salón del globo**, tras las mesas, está la mujer sentada. ¡Qué indecencia!, ¡comer en el suelo!

CHICA 7



Cuando la puerta reviente y salga la quimera, mátala y entra a rescatar a la chica antes de que esa... ¡cosa!, se trague lo que queda de ella.





SECRETOS 4 y 5



Para conseguir este secreto deberás **cambiar los cuadros de Zeppelin a barco.** Dirígete a la habitación donde cogiste el segundo Atomic Health y verás que **el armario se ha abierto.** Buen trabajo, hombre. Pulsa Nintendo, digo... pulsa **acción en el timón del Zeppelin** y vuelve a la sala de las chicas 2 y 3. Verás que la máquina que había junto a los muebles ya no está. Entra y Jimmy, digo...entra y secreto.

CHICAS 5 y 6



Para conseguir estas dos féminas deberás **utilizar la máscara antigás** y entrar en la oscura habitación. Abre bien los ojos, que aquí se nos tropezó el gato.

Trucos en clave Nintendo

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

N64

Top Gear Rally 2

Ya veis que lo último en trucos es cosa de Nintendo Acción. Aquí te traemos los del juego de coches más espectacular del momento. Introduce estos códigos lo más rápido que puedas en la pantalla del título.

- **100.000 créditos** L, Z, Start, L, L
- **Puntos máximos de campeonato** L, C-arriba, Izquierda, L, L.
- **Transforma el coche en una rueda gigante** C-izquierda, Z, R, Abajo, Abajo
- **Al revés** C-arriba, Z, Start, Arriba, Abajo
- **Coche gigante** R, C-derecha, R, Izquierda, Arriba
- **Repara todos los daños** L, Z, R, L, Start
- **Los coches de la CPU chocan** C-derecha, C-derecha, Derecha, Derecha, Abajo
- **Modo alta resolución** (imprescindible Expansion Pak) C-izquierda, C-izquierda, Izquierda, L, L
- **Sin daños** L, Z, Start, Arriba, Arriba
- **Coches elásticos** C-arriba, C-izquierda, R, Arriba, Izquierda
- **Vista Volcano Valley** C-izquierda, Z, R, L, Abajo
- **Vista Speed Warp** Z, C-izquierda, R, Arriba, Derecha
- **Vista sin profundidad** Z, C-derecha, R, Arriba, Derecha
- **Aspecto basado en la velocidad** Z, C-izquierda, L, Arriba, Derecha
- **Vista Chubby World** Z, C-derecha, L, Arriba, Derecha
- **Rueda bamboleante** R, C-derecha, Start, Abajo, Z






TOY STORY 2

¡oh!

Para empezar en el nivel que más te gusta, en la pantalla de Start pulsa **ArribaX4, AbajoX2, ArribaX2, AbajoX3.** Jimmy: "¿Pero dónde está la X, por Dios?". Pues mira, si hubieses ido a matemáticas sabrías que significa "por".



N64

Vigilante 8: 2nd offense

Para introducir los increíbles códigos que te ofrecemos, elige options y después Game Status con el botón A. Pulsa L, R, A simultáneamente para hacer que aparezca un espacio en la parte inferior de la pantalla.

Ahora escribe:

GO RAMMING
Los vehículos son más pesados y causan más daños.

MORE SPEED
Los vehículos son más rápidos.

NO GRAVITY
Prácticamente flotan.

RAPID FIRE
Las armas trabajan muy rápido.

DRIVE ONLY
No aparecen "add-ons" especiales.

GO MAX REZ
Se abre el modo ultra-resolución.

GO SLOW MO
Jugar a cámara lenta.

MIXED CARS
En modo multijugador, más de uno puede elegir el mismo vehículo.

QUICK PLAY
Se abre el modo Quick Start.

UNDER FIRE
Los enemigos acuden a ti como moscas a la miel.

JACK IT UP
Adiós a la suspensión.

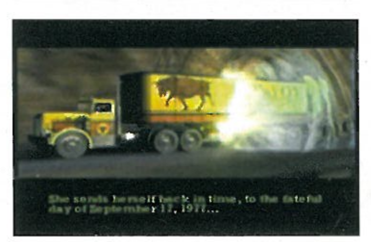
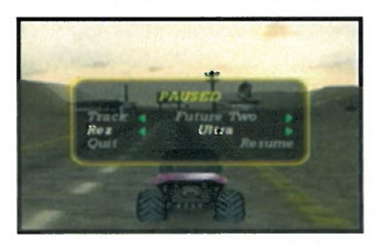
HOME ALONE
No hay enemigos en el modo arcade.

GO MONSTER
Ruedas estilo Monster Truck.

BLAST FIRE
Los misiles causan daños extra.

LONG MOVIE
Ver los finales para todos los personajes







N64

GoldenEye 007

Estos códigos se introducen dejando pulsado el botón anterior al signo + (sólo pueden ser L o R) y pulsando después el botón posterior al mismo signo (abajo, arriba... lo que proceda). Si no salen a la primera, persevera, que funcionan.

Estos códigos se introducen en juego, sin pausar ni nada:

Invencibilidad
L + Abajo
R + C-derecha
R + C-arriba
L + Derecha
L + C-abajo
R + C-arriba
L + Derecha
R + Abajo
L + Izquierda
L + R + C-derecha

Todas las Armas
L + R + Abajo
L + C-izquierda
L + C-derecha
L + R + C-izquierda
L + Abajo
L + C-abajo
R + C-izquierda
L + R + C-derecha
R + Arriba
L + C-izquierda

Máxima Munición
L + R + C-derecha
R + Arriba
R + Abajo
R + Abajo
L + R + C-derecha
L + R + Izquierda
R + Abajo
R + Arriba
L + R + C-derecha
R + Izquierda

Papel y Lápiz
R + C-abajo
L + R + Abajo
L + Derecha
R + C-arriba
L + R + C-derecha
R + Arriba
L + Abajo
L + Derecha
R + C-izquierda
R + C-arriba

Invisibilidad
R + C-izquierda
L + R + C-arriba
L + R + Izquierda
L + R + Arriba
R + Arriba
L + C-izquierda
R + C-arriba
L + C-abajo
L + R + Izquierda
R + Derecha

Invisibilidad en multijugador
L + C-arriba
L + R + C-izquierda
R + Arriba
L + C-derecha
R + C-izquierda
L + Derecha
L + R + C-izquierda
L + C-derecha
L + Arriba
L + R + C-abajo

Estos introdúcelos en la pantalla de Mission Select:

Desbloquear Facility
L + R + C-arriba
R + C-izquierda
L + Izquierda
R + C-arriba
L + Izquierda
R + C-abajo
L + C-derecha
R + Derecha
L + R + C-arriba
L + Derecha

Desbloquear Runway
L + R + Izquierda
R + Izquierda
L + C-arriba
L + Izquierda
R + C-arriba
R + C-abajo
R +C-derecha
R + Derecha
L + Abajo
R + C-izquierda

Desbloquear Surface I
R + C-izquierda
L + R + C-arriba
L + Izquierda
R + Arriba
R + Izquierda
L + Arriba
R + C-abajo
L + Derecha
L +C-derecha
L + R + Abajo

Desbloquear Bunker I
L + C-abajo
R + Derecha
L + C-derecha
R + C-izquierda
L + C-abajo
L + R + Izquierda
L + C-derecha
L + R + Arriba
R + C-derecha
L + Arriba

Desbloquear Silo
L + Arriba
R + C-abajo
L + Izquierda
R + Abajo
L + C-izquierda
L + R + C-derecha
L + C-arriba
R + Derecha
R + Derecha
R +C-derecha

Desbloquear Frigate
R + C-arriba
L + Abajo
R + C-derecha
L + Izquierda
L + R + Arriba
L + R + C-abajo
R + C-derecha
R + Arriba
L + R + C-abajo
R + Arriba

Desbloquear Surface 2
L + C-abajo
L + R + C-derecha
R + C-derecha
R + C-arriba
R + C-izquierda
L + Derecha
L + R + C-arriba
L + C-arriba
L + R + Abajo
L + C-derecha

Desbloquear Bunker 2
L + Abajo
R + Abajo
L + R + C-arriba
L + Izquierda
L + R + Derecha
L + C-izquierda
R + Derecha
L + C-arriba
L + Izquierda
L + C-abajo

Desbloquear Statue
L + R + C-abajo
L + R + C-abajo
L + Derecha
L + R + Izquierda
R + Izquierda
R + C-derecha
L + R + Izquierda
R + C-arriba
R + C-abajo
R + Derecha

Desbloquear Archives
R + Izquierda
L + R + Arriba
L + R + C-abajo
R + Izquierda
L + R + C-derecha
L + Izquierda
L + R + Derecha
L + R + C-abajo
L + Arriba
R + C-abajo

Desbloquear Streets
L + R + C-izquierda
L + C-derecha
L + Arriba
L + R + C-abajo
R + C-derecha
R + C-abajo
R + Izquierda
R + C-abajo
R + C-arriba
L + Abajo

Desbloquear Depot
L + Abajo
L + Abajo
R + C-abajo
L + C-derecha
L + R + Derecha
R + C-izquierda
L + Abajo
L + C-izquierda
L + C-derecha
L + Arriba

Desbloquear Train
R + Izquierda
R + C-abajo
R + C-derecha
L + R + Izquierda
L + Derecha
R + C-abajo
L + Izquierda
L + R + C-izquierda
L + Arriba
L + C-arriba

Desbloquear Jungle
R + C-abajo
R + Izquierda
L + R + Arriba
R + Derecha
R + Abajo
R + Abajo
R + Arriba
R + C-izquierda
R + C-arriba
L + R + Izquierda

Desbloquear Control Center
L + C-abajo
R + Abajo
L + Derecha
R + C-derecha
R + C-abajo



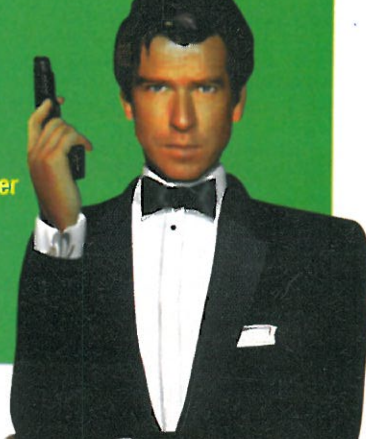






R + Izquierda
R + Izquierda
R + C-arriba
R + Izquierda
L + R + C-arriba

Desbloquear Caverns
L + Abajo
R + C-abajo
L + R + Arriba
L + Derecha
R + C-arriba
R + C-izquierda
R + Arriba
L + C-izquierda
L + Arriba
R + C-izquierda

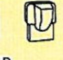


Supertest
N64 y GAME BOY COLOR

Busca, compara y decide. Aquí tienes la guía de compras de Nintendo 64 y GBC

1080º SNOWBOARDING 90





•NINTENDO-EAD
PRECIO: 8.490 PTA

■SNOWBOARD ■96 MEGAS ■6 CIRCUITOS ■BATERÍA:SÍ

Objetivo: Disfrutar de bajadas y bajadas por las laderas más perfectas jamás vistas en una consola.
Cómo se juega: Pues tiene 6 bonitas pistas y cinco modos de juego, donde se incluye un emocionante concurso de acrobacias.
Qué opinamos: Que puede quedarse un poco escaso en cuanto a opciones, pero que es el juego de snowboard más realista.
Lo mejor: Estas carreras en la nieve enganchan a cualquier tipo de jugador.
Lo peor: Se echa en falta algún circuito más.

ARMORINES 90




•ACCLAIM
PRECIO: 9.490 PTA

■ACCION 3D ■128 MEGAS ■18 NIVELES ■BATERÍA: NO

Objetivo: Si conocéis la película "Starship Troopers", poco os hace falta saber. Los bichos son protagonistas, y los humanos su comida.
Cómo se juega: La jugabilidad está bien medida, con una estudiada mezcla de disparos sinfín y cumplimiento de objetivos.
Qué opinamos: Que el motor del juego es rápido y ágil, y que el modo cooperación sube las acciones de la diversión.
Lo mejor: El trabajo gráfico de los bichos.
Lo peor: Falta detalle en los escenarios y sobra niebla. Poco aprovechamiento del Expansion.

BATTLETANX: G.A. 83



+ Ofrece acción rápida y constante. Sus7 modos multijugador.
– El apartado sonoro y algunos movimientos demasiado bruscos.

PRECIO: 8.490 PTA
•THE 3DO Company •Shooter •128 Megas •24 Niveles •Batería: No

BLAST CORPS 89



+ La originalidad del planteamiento y el aspecto gráfico. No hay plataformas, no hay que matar enemigos.
– Que han pasado ya unos años desde que salió.

PRECIO: 7.990 PTA
•Nintendo-Rare •Arcade •64 Megas •50 Niveles •Batería: Sí

CASTLEVANIA 2 82



+ El número de personajes y la elevada duración.
– El problema de las cámaras, y que la mitad de las fases sean las mismas que en la primera entrega.

PRECIO: 11.490 PTA
•Konami •Aventura •128 Megas •4 Personajes •Batería: No

CASTLEVANIA 64 86



+ Consigue "dar miedo" con su ambientación y desarrollo.
– El movimiento de los personajes resulta algo lento. Su elevado precio.

PRECIO: 9.990 PTA
•Konami •Aventura •128 Megas •2 Protagonistas •Batería: No

A BUG'S LIFE 77



+ Los escenarios, amplios y vistosos, y los personajes, totalmente reconocibles.
– Entretenimiento descompensado. Demasiado fácil, puede llegar a aburrir.

PRECIO: 9.490 PTA
•Activision •Plataformas •96 Megas •15 Niveles •Batería: No

BANJO-KAZOOIE 96




•NINTENDO-RARE
PRECIO: 7.990 PTA

■AVENTURA ■128 MEGAS ■9 MUNDOS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Ayudar a Banjo y Kazooie a truncar los planes de la malvada Gruntilda.
Cómo se juega: Tiene un estilo muy similar a Mario 64, sólo que hay que reunir piezas de puzzle en lugar de estrellas. Hay situaciones plataformeras, carreras, enigmas...
Qué opinamos: Que es una obra maestra de las plataformas, y que es un título imprescindible.
Lo mejor: Es el único que se pelea con Mario 64. Luce unos gráficos asombrosos.
Lo peor: Pues... quizás se parece demasiado a Mario en su desarrollo.

BODY HARVEST 86

+ Es muy extenso e incluye puzzles, aventura, exploración... y a un precio inmejorable.
– La niebla fastidia bastante. Está en inglés.

PRECIO: 5.990 PTA
•Gremlin •Acción-Aventura •96 Megas •5 Niveles •Batería: Sí

CENTRE COURT TENNIS 89




+ Tiene un sencillo control que deja engancharse a la primera partida. El precio es una buena ocasión.
– Algunos movimientos no convencen. Flojo en sonido.

PRECIO: 6.990 PTA
•Hudson •Tenis •96 Megas •4 Torneos •Batería: No

AEROFIGHTERS ASSAULT 60

+ Estrenó un género: el primer simulador de combate aéreo para Nintendo 64.
– En general decepciona y sigue teniendo un precio demasiado elevado.

PRECIO: 8.990 PTA
•Videosystem •Shooter 3D •64 Megas •5 Modos •Batería: Sí

BOMBERMAN HERO 77



+ Bomberman luce nuevos movimientos.
– No atrae. No incluye un modo para varios jugadores.

PRECIO: 7.990 PTA
•Nintendo-Hudson •Aventura •96 Megas •5 Mundos •Batería: Sí

CHAMELEON TWIST 70



+ El protagonista es muy original, al igual que los jefes finales. El precio.
– Está pasado de moda tanto en gráficos, como en sonido y desarrollo.

PRECIO: 3.490 PTA
•Ocean •Plataformas •64 Megas •2 Modos •Batería: No

AIRBOARDER 64 70



+ Los decorados te introducen en escenarios superoriginales. El precio.
– La poca velocidad y brusquedad de la acción no dejan jugar a gusto.

PRECIO: 4.990 PTA
•Human •Deportivo-Arcade •64 Megas •5 Circuitos •Batería: No

BEETLE ADVENTURE 91





•EA-PARADIGM
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■128 MEGAS ■6 CIRCUITOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Conducir Volkswagen Escarabajos por circuitos cargados de sorpresas.
Cómo se juega: Hay decenas de caminos por recorrer. Cada vuelta puede tener un decorado diferente.
Qué opinamos: Uno de los juegos de coches más divertidos y variados. Tienes velocidad, emoción, aventura...
Lo mejor: Está lleno de sorpresas en forma de atajos, nuevos coches y efectos gráficos.
Lo peor: Las primeras carreras no enseñan toda la calidad del juego.

BUCK BUMBLE 74



+ El desarrollo contiene mucha acción. El original protagonista.
– Demasiada niebla en algunos niveles. Difuso en su planteamiento.

PRECIO: 9.490 PTA
•Ubi-Argonaut •Shooter 3D •96 Megas •20 Misiones •Batería: No

CHAMELEON TWIST 2 79



+ Mejora gráficamente respecto al original, y es algo más largo.
– Básicamente es el mismo juego, con similares defectos jugables.

PRECIO: 7.990 PTA
•Sunsoft •Plataformas •96 Megas •6 Mundos •Batería: No

ALL STAR TENNIS 99 88



+ Luce una soberbia animación y tiene 8 jugadores reales. El modo bomb tennis es una buena idea.
– Sólo tiene un torneo. Muy corto para un jugador.

PRECIO: 7.990 PTA
•Ubi Soft-Smart Dog •Tenis •96 Megas •3 Modos •Batería: Sí

CARMAGEDDON 64 79




+ Que encuentras lo que buscas: conducción brutal, diversión sin límite.
– Calidad técnica mediocre. A pesar de los zombies, es durillo.

PRECIO: 5.990 PTA
•SCI •Carreras •96 Megas •30 Niveles •Batería: No

CRUIS'N WORLD 84



+ Es totalmente arcade. Diversión a tope sin complicaciones.
– El apartado gráfico sigue siendo poco convincente.

PRECIO: 7.490 PTA
•Midway •Carreras •96 Megas •13 Circuitos •Batería: Sí

TODOS LOS PRECIOS CORRESPONDEN A TIENDAS



DARK RIFT 80



+Buena inteligencia de la máquina y original control. El precio.
–Pocos luchadores y algo incontrolables.

PRECIO: 3.490 PTA

•Vic Tokai-Kronos •Lucha •64 Megas •8 Luchadores •Batería: No

DESTRUCTION DERBY 64 89



+La fórmula Destruction, el estupendo control y los espectaculares choques.
–La sensación de velocidad está un poco por debajo de lo esperado.

PRECIO: 10.490 PTA

•THQ •Carreras •96 Megas •6 Circuitos + 4 Arenas •Batería: No

DONKEY KONG 64 97





•NINTENDO-RARE
PRECIO: 12.490 PTA

■AVENTURA ■256 MEGAS ■8 MUNDOS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Acabar con K.Rool, y antes, rescatar a K. Lumsy, para lo que necesitarás siete llaves.
Cómo se juega: Los 5 monos protagonistas aúnan fuerzas, poderes e ítems para avanzar por el mundo DK. Pero además hay minijuegos, zonas de batalla y millón y medio de sorpresas.
Qué opinamos: Es el plataformas más grande, ingenioso, completo y original de todos los tiempos. Una fuente de sorpresas.
Lo mejor: Los monos, las posibilidades de acción. Ah, y que incluya el Expansion Pak.
Lo peor: El aspecto gráfico, siendo exigentes.

DOOM 64 80



+Por su precio, nadie debe quedarse sin este clásico.
–Que ha sido superado por otros shooters 3D.

PRECIO: 3.690 PTA

•GTI-Midway •Acción 3D •64 Megas •32 Niveles •Batería: No

DUAL HEROES 65



+Puedes entrenar a tus robots y enseñarles nuevos ataques. Superprecio.
–Demasiado simplón tanto técnicamente como a la hora de jugar.

PRECIO: 4.990 PTA

•Hudson Soft •Lucha •64 Megas •8 Luchadores •Batería: No

EARTHWORM JIM 3D 85

+El humor inunda el juego. Control fiel, animaciones excelentes.
–La cámara estropea lo que podría haber sido un "imprescindible".

PRECIO: 8.490 PTA

•Interplay •Plataformas 3D •128 Megas •5 Mundos •Batería: Sí

ECW HARDCORE 88



+Aspecto gráfico muy realista y gran cantidad de movimientos.
–Que es demasiado parecido a WWF Attitude.

PRECIO: 9.490 PTA

•Acclaim •Wrestling •256 Megas •40-50 luchadores •Batería: No

F-1 POLE POSITION 64 70



+La obsesión por el realismo y la sensación de velocidad.
–Los gráficos, bastante sosos, y la falta de un modo para dos jugadores.

PRECIO: 4.990 PTA

•Ubi Soft •Carreras •64 Megas •16 Circuitos •Batería: No

F-1 WORLD GRAND PRIX 92



•NINTENDO-PARADIGM
PRECIO: 4.990 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■17 CIRCUITOS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Ganar el campeonato del mundo pilotando los monoplazas oficiales de la competición.
Cómo se juega: Lleva la simulación al máximo. Tiene un control muy técnico y modos de juego para todos los gustos.
Qué opinamos: Hasta que salió su sucesor, fue considerado como el mejor juego de carreras disponible para Nintendo 64.
Lo mejor: Real, emocionante, espectacular, y está a un precio inmejorable.
Lo peor: El control es difícil, muy técnico.

F-1 WORLD GRAND PRIX II 96







•NINTENDO-PARADIGM
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■16 CIRCUITOS ■BATERÍA:SÍ

Objetivo: Más Fórmula 1, esta vez con la temporada 1998, 22 coches y un motor de juego ligeramente retocado.
Cómo se juega: La jugabilidad no ha renunciado al carácter de simulación, pero nos ha dejado un poco de margen: es más facilito.
Qué opinamos: Que la secuela ha cumplido con su objetivo: actualizar, afinar y mantenerse fiel a un estilo que nos impactó.
Lo mejor: El espectáculo y el nivel de detalle siguen siendo las estrellas.
Lo peor: El modo versus se queda corto.

F-ZERO X 90







•NINTENDO-EAD.
PRECIO: 5.490 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■3 TORNEOS ■BATERÍA:SÍ

Objetivo: Superar al vértigo a los mandos de máquinas galácticas que son capaces de coger más de 1000 Km/h.
Cómo se juega: Es muy sencillo dominar sus movimientos, incluso los de ataque. El control sobre las naves es intuitivo y simple.
Qué opinamos: Que gráficamente puede que no sea gran cosa, pero que en jugabilidad y emoción no tiene rivales.
Lo mejor: Es rápido como él solo, y muy, muy jugable.
Lo peor: Adolece de un diseño poco cuidado.

GLOVER 85



+Tiene un sencillo control que deja engancharse a la primera partida. El precio es una buena ocasión.
–Algunos movimientos no convencen. Flojo en sonido.

PRECIO: 6.990 PTA

•Nintendo-Hasbro •Puzzle 3D •64 Megas •6 Mundos •Batería: Sí

FIFA 99 93





•EA SPORTS
PRECIO: 9.490 PTA

■FÚTBOL ■96 MEGAS ■5 MODOS DE JUEGO ■BATERÍA: NO

Objetivo: El fútbol es así: 250 clubes de todo el mundo, 42 selecciones nacionales, una base de datos con más de 2.000 jugadores reales…
Cómo se juega: El control es fácil, intuitivo y progresivo. Estilo más arcade que simulador.
Qué opinamos: Que es el mejor juego de fútbol, por encima incluso de ISS98.
Lo mejor: Animaciones depuradas al máximo, cientos de clubes, selecciones, las mejores ligas del mundo...
Lo peor: Los comentarios en inglés. Algún defectillo en el control.

GOEMON 2 88



:El cóctel formado por dinámicas fases de plataformas y otras más reposadas, estilo RPG.
–Que no te guste Goemon, un personaje tan peculiar.

PRECIO: 7.990 PTA

•Konami •Plataformas-RPG •128 Megas •6 Mundos •Batería: No

GOLDENEYE 007 93







•NINTENDO-RARE
PRECIO: 5.990 PTA

■SHOOTER 3D ■96 MEGAS ■20 NIVELES ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Invéntate tu propia película de James Bond. Tensa y realista.
Cómo se juega: Es un shoot'em up 3D, hay mucha acción, estrategia, la mejor jugabilidad vista en tiempos y un modo multijugador absolutamente alucinante.
Qué opinamos: El mejor shoot'em up de todos los tiempos. Por este juego nunca van a pasar los años. Evitad las comparaciones.
Lo mejor: Jugabilidad y diseño de la acción.
Lo peor: Con textos en español habría sido perfecto. Y con las voces, flipante.

GT 64 83



+Gráficos impactantes. Circuitos largos y buen control.
–La velocidad no acompaña la calidad general del juego.

PRECIO: 4.990 PTA

•Ocean-Imagineer •Carreras •64 Megas •6 Circuitos •Batería: No

HOLY MAGIC CENTURY 79



+Los gráficos, con grandes personajes y escenarios sólidos.
–El sistema de lucha entorpece el avance. El precio, desde luego.

PRECIO: 8,990 PTA

•Konami-Imagineer •RPG •128 Megas •3 Reinos •Batería: No

HYBRID HEAVEN 88



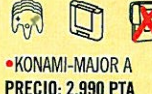
+Los gráficos, las animaciones de los personajes, el guión.
–El desequilibrio entre aventura y combate. Los textos en inglés.

PRECIO: 10.990 PTA

•Konami •RPG-Aventura •128 Megas •9 áreas •Batería: No

ISS 64 90





•KONAMI-MAJOR A
PRECIO: 2.990 PTA

■FÚTBOL ■64 MEGAS ■36 SELECCIONES ■BATERÍA: NO

Objetivo: Ser el juego de fútbol de mejor relación calidad/precio en este momento.
Cómo se juega: Es como ver un partido en la tele. El control te lo pone difícil al principio, pero luego te absorbe por completo.
Qué opinamos: Que es una ganga, y que no debes dejarlo pasar. Incluso aunque tengas la versión del 98. Un superclásico.
Lo mejor: Este fútbol lo puede jugar cualquiera. El increíble precio.
Lo peor: No tiene ligas ni nombres reales. Algo limitado en movimientos.

ISS 98 92







•KONAMI-MAJOR A
PRECIO: 3.990 PTA

■FÚTBOL ■96 MEGAS ■52 EQUIPOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Penúltima entrega de la gran saga de fútbol. Juega y gana. El mundial está en tus manos.
Cómo se juega: El manejo es perfecto. Los jugadores tienen unas animaciones impresionantes y el gol no queda reservado a los expertos.
Qué opinamos: Que a este precio es un crimen no hacerse con este juego.
Lo mejor: El único que lucha con FIFA 99 por el puesto de mejor simulador de fútbol.
Lo peor: Ni clubes ni jugadores reales.

JET FORCE GEMINI 95



•NINTENDO-RARE
PRECIO: 9.490 PTA

■SHOOTER 3D ■256 MEGAS ■150 NIVELES ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Tres jóvenes y un perro se lían la manta a la cabeza para combatir a los insectos de la tropas de Mizar.
Cómo se juega: Un shooter que ofrece mucho más que el típico mata-mata. Tiene aventura, plataformas, puzzle y desafíos inimaginables.
Qué opinamos: Un juego con el sello de la casa. Vibrante, largo, atrevido y sofisticado. Qué gráficos y qué banda sonora.
Lo mejor: El sonido es impresionante, y es un juego largo y cargado de secretos.
Lo peor: Cuesta hacerse con el control.

J. M. SUPERCROSS 2000 70



+Las animaciones de los pilotos, increíblemente realistas.
–La jugabilidad no está bien compensada, y el nivel de diversión escasea.

PRECIO: 9.490 PTA

•Acclaim •Carreras •128 Megas •16 Circuitos •Batería: No

KNIFE EDGE 75



+Es divertido y fácil de jugar. Un shooter aéreo bastante logrado.
–No engancha del todo y dura muy poco.

PRECIO: 4.990 PTA

•Kemco •Shooter aéreo •96 Megas •4 Fases •Batería: Sí



KNOCKOUT KINGS 2000 86



+Refleja con fidelidad la filosofía de este deporte. Los 25 boxeadores reales.
–Faltan modos de juego, y el supergolpe nos sobra.

PRECIO: 9.490 PTA

•EASports •Boxeo •128 Megas •25 Boxeadores •Batería: No

LAMBORGHINI 89



+La estética es excepcional. El realismo se pone ciego aquí.
–La sensación de velocidad en las vistas exteriores.

PRECIO: 5.990 PTA

•Titus •Carreras •64 Megas •24 coches •Batería: No

LODE RUNNER 3D 70





+Su planteamiento resulta original. Es largo.
–Los puzzles son más fáciles de resolver en la teoría que manejando al personaje.

PRECIO: 7.990 PTA

•Infogrames •Puzzle •64 Megas •5 Planetas •Batería: Sí

LYLAT WARS 90





•NINTENDO
PRECIO: 4.990 PTA

■SHOOTER 3D ■96 MEGAS ■15 FASES ■BATERÍA: NO

Objetivo: El primer shooter espacial. Ayudas al comandante Fox y a su escuadrón a evitar la invasión del malo. Controlas naves y tanques.
Cómo se juega: El control no tiene misterios. Acción a raudales, mucho enemigo y jefes aliens que os pondrán las cosas muy difíciles.
Qué opinamos: Como la Guerra de los Mundos. Un espectáculo visual que además se deja jugar. El precio, rompedor de nuevo.
Lo mejor: Gran apartado sonoro y gráfico. Batallas muy fluidas.
Lo peor: Las rutas alternativas son escasas.

MAGICAL TETRIS 81



+Es un Tetris protagonizado por los personajes Disney.
–Se echan en falta más modos de juego y opciones multijugador.

PRECIO: 9.490 PTA

•Activision-Capcom •Puzzle •96 Megas •3 Modos •Batería: Sí

MARIO GOLF 88



+La gran jugabilidad y la presencia de los personajes más carismáticos de la Gran N.
–Faltan elementos en los escenarios.

PRECIO: 9.490 PTA

•Nintendo-Camelot •Golf •256 Megas •6 Campos •Batería: Sí

MILO'S ASTRO LANES 64



+Es el primer simulador de bolos de N64, y es bastante largo.
–Ermm... tanto en técnica como en jugabilidad deja que desear.

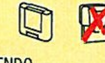
PRECIO: 8.490 PTA

•Crave •Simulador de bolos •96 Megas •12 Pistas •Batería: No

MARIO KART 64 94







•NINTENDO
PRECIO: 5.990 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■16 CIRCUITOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Más que ganar, divertirse a tope pilotando karts. Bueno, en realidad los pilotos son nuestros chicos favoritos de Nintendo.
Cómo se juega: Acelera, frena y tal. No, en serio, el modo multijugador es apabullante.
Qué opinamos: Su altísima jugabilidad y el modo 4 jugadores lo convierten en uno de los juegos más recomendables.
Lo mejor: El buen diseño de los circuitos, los protagonistas, la gran jugabilidad... y el precio.
Lo peor: Que no haya más pistas para que no se acabe nunca.

MARIO PARTY 90





•NINTENDO-HUDSON
PRECIO: 9.490 PTA

■TABLERO ■96 MEGAS ■6 TABLEROS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Participan los chicos Nintendo, que están picados entre sí y quieren demostrar quién es mejor en este juegazo de tablero.
Cómo se juega: Por turnos, con el dadito. Avanzas por el tablero y participas en diferentes minijuegos, que ponen la diversión.
Qué opinamos: Para disfrutarlo en familia. Cuando vengan amigos a casa, es lo mejor.
Lo mejor: Tienes 56 minijuegos llenos de jugabilidad. Es muy competitivo.
Lo peor: Quizás jugar sólo no sea lo más recomendable. Y que esté en inglés.

MISCHIEF MAKERS 75



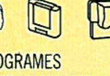
+Variedad de fases y la mezcla entre plataformas, puzzle y aventura.
–Es raro, está en inglés y no llegó a cuajar.

PRECIO: 7.490 PTA

•Enix-Treasure •Plataformas •64 Megas •50 Niveles •Batería: Sí

MISSION: IMPOSSIBLE 90





•INFOGRAMES
PRECIO: 7.490 PTA

■ESPIONAJE ■96 MEGAS ■5 FASES ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Sigue el desarrollo de la película de espías y cambia tú la historia. Por fin podrás ser Tom Cruise, esto Ethan Hunt...
Cómo se juega: Es una bonita combinación de estilos, que van desde la aventura al shooter. Se divide en misiones, y en cada fase hay que cumplir una serie de objetivos.
Qué opinamos: Que está bien planteado, que tiene momentos muy originales.
Lo mejor: La trama y las voces en castellano.
Lo peor: Hay altibajos en la intensidad del desarrollo. Un poco descompensado.

MONSTER TRUCK MADNESS 78



+Los modos multijugador, la plantilla de 20 coches reales.
–Es lento y tiene un control demasiado simulador para un juego arcade.

PRECIO: 9.490 PTA

•Take 2 •Carreras •96 Megas •10 Circuitos •Batería: Sí

MONACO GP 2 92



•Ubi Soft
PRECIO: 7.990 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■16 CIRCUITOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: No posee pilotos ni escuderías oficiales, pero sus carreras de F-1 son de lo más realista y emocionante de N64.
Cómo se juega: La facilidad de manejo es ejemplar. Dispone de siete cámaras, un completo apartado de opciones, incluso la posibilidad de fichar por diferentes escuderías.
Qué opinamos: Es el juego de F-1 más veloz, con el garaje más completo y los modos de juego más originales y duraderos.
Lo mejor: Jugabilidad y entretenimiento.
Lo peor: Gráficos y que no hay nombres reales.

NBA COURTSIDE 92





•NINTENDO-LEFT FIELD
PRECIO: 5.490 PTA

■BASKET ■96 MEGAS ■31 EQUIPOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Ganar la liga NBA con todos los equipos posibles, y disfrutar cual joven Jordan.
Cómo se juega: El control es muy sencillo, pero ofrece infinidad de posibilidades. Se puede hacer todo lo que se ve en un partido de verdad.
Qué opinamos: Reúne las condiciones gráficas y jugables para ser el número 1. Pese al tiempo transcurrido desde su lanzamiento, sigue estando entre los mejores.
Lo mejor: El desarrollo se amolda a la realidad.
Lo peor: Su aspecto es demasiado poligonal.

NBA HANGTIME 70



+Los movimientos especiales, el espectáculo de los mates.
–La dura competencia que encontró. El esquema casi no te deja participar.

PRECIO: 4.990 PTA

•Midway •Baloncesto •64 Megas •29 equipos •Batería: No

NBA JAM 2000 92







•ACCLAIM
PRECIO: 9.490 PTA

■BALONCESTO ■256 MEGAS ■2 MODOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: En el simulador, ganar la NBA. En arcade, disfrutar con el espectáculo. Y si quieres dirigir al equipo, pues adelante.
Cómo se juega: Es un basket dividido en dos; ambos modos son espectaculares, rápidos y generosos en control y movimientos.
Qué opinamos: Que es el nuevo gran juego de basket para N64. Y que el modo Jam es ¡guau!
Lo mejor: Dos en uno, realismo, velocidad y espectáculo. El modo edición de jugadores.
Lo peor: Que se parezca demasiado a la edición anterior, a la del 99.

NBA PRO 98 80



+Tiene un buen tono arcade. Fue el primer 5 contra 5.
–Es lento y los partidos resultan algo caóticos.

PRECIO: 4.990 PTA

•Konami •Baloncesto •64 Megas •4 Modos •Batería: No

NBA LIVE 2000 91









•EA SPORTS-NUFX
PRECIO: 9.490 PTA

■BALONCESTO ■128 MEGAS ■6 MODOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Arrasar con tu equipo en la mejor liga del mundo, y competir contra Jordan en uno-contra-uno divertidísimo.
Cómo se juega: El motor es muy rápido, dándole un toque arcade a la acción. Las animaciones te meten en el juego sin querer.
Qué opinamos: Una edición muy mejorada a nivel técnico, y que estrena un modo uno contra uno bien planteado y que sabe enganchar.
Lo mejor: Las animaciones y ¡Jordan!
Lo peor: Demasiada velocidad en el modo simulador (hace falta una pausa).

NBA PRO 99 70



+Apabullante número de opciones y modos de juego.
–Control impreciso, extraño movimiento de cámaras.

PRECIO: 7.990 PTA

•Konami •Baloncesto •96 Megas •29 Equipos •Batería: No

NFL QBC 2000 89

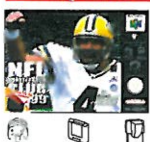


+Que continúa siendo el número uno de este deporte.
–Ha dado un pasito atrás con respecto a la entrega del año pasado.

PRECIO: 9.490 PTA

•Acclaim •Fútbol americano •128 Megas •30 Equipos •Batería: No

NFL QBC 99 87



+Absolutamente jugable y realista. El nivel gráfico es increíblemente bueno.
–La poca tradición que existe en nuestro país para jugar a este deporte.

PRECIO: 6.990 PTA

•Acclaim •Fútbol americano •128 Megas •31 Equipos •Batería: No

NHL BREAKAWAY 99 77



+Es divertido aunque no sepas las reglas.
–Pero es casi igual que su anterior entrega.

PRECIO: 6.990 PTA

•Acclaim-Iguana •Hockey hielo •96 Megas •6 Modos •Batería: No

NUCLEAR STRIKE 64 87



+Juego de acción sin paliativos con un fuerte componente estratégico.
–No aporta innovaciones con respecto a la entrega original de la saga.

PRECIO: 10.490 PTA

•THQ •Acción-Estrategia •128 Megas •12 Fases •Batería: No

OFF ROAD CHALLENGE 86



+Gran jugabilidad y muy divertido.
–Las animaciones de los coches y los pocos circuitos.

PRECIO: 8.990 PTA

•GTI •Carreras •64 Megas •6 Circuitos •Batería: No



OLYMPIC HOCKEY 98 — 80




+La jugabilidad y opciones, como crear a nuestros propios jugadores.
–El parecido con Wayne Gretzky y la escasa popularidad del hockey.

PRECIO: 3.990 PTA

•GTI •Hockey hielo •96 Megas •14 Selecciones •Batería: No

PENNY RACERS — 74



+La inclusión de ítems en la carrera. El editor de circuitos.
–Gráficos simples y poca calidad en general.

PRECIO: 9.990 PTA

•THQ-Takara •Carreras •64 Megas •9 circuitos •Batería: No

POKéMON STADIUM — 93

•NINTENDO
PRECIO: 12.490 PTA

■LUCHA ■256 MEGAS ■151 POKéMON ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Enfrentar tu equipo de Pokémon y ganar a todo el que se ponga por delante.
Cómo se juega: Igual que en los combates de Pokémon para GB, sólo que alucinando con los Pokémon 3D y la retransmisión de la lucha en perfecto castellano.
Qué opinamos: Los variados modos de juego y la posibilidad de cargar tus Pokémon de GB lo hacen desafiante a tope.
Lo mejor: Ver a tus Pokémon ocupando toda la pantalla, las voces en castellano.
Lo peor: No tener el cartucho de Game Boy.

QUAKE 64 — 85

+Es un clásico y está a un precio excelente.
–Es demasiado oscuro. Se queda corto en texturas.

PRECIO: 3.690 PTA

•Midway-Eurocom •Acción 3D •96 Megas •5 Niveles •Batería: No

RAKUGA KIDS — 80

+El entrenamiento de personajes y el sentido del humor.
–Lucha poco compensada. El precio, elevado.

PRECIO: 8.990 PTA

•Konami •Lucha •96 Megas •8 niveles •Batería: No

RAMPAGE 2 — 65



+Se han mejorado los movimientos y gráficos respecto al original. La música cañera.
–Sigue siendo un poco aburridillo.

PRECIO: 8.490 PTA

•GTI •Arcade •96 Megas •Más de 100 ciudades •Batería: No

REVOLT — 82





+Los modos para varios jugadores y los 28 coches que podemos pilotar.
–El control, que perjudica notablemente la jugabilidad.

PRECIO: 3.990 PTA

•Acclaim •Carreras •128 Megas •14 Circuitos •Batería: No

RAYMAN 2 — 95





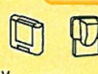
•Ubi Soft
PRECIO: 9.490 PTA

■PLATAFORMAS ■256 MEGAS ■40 H. ■BATERÍA: NO

Objetivo: Truncar los planes de los piratas, restablecer los poderes de Rayman, y recoger nada menos que 1000 Lums.
Cómo se juega: El desarrollo es ágil y adictivo. Hay libertad de movimientos en el universo 3D, pero al tiempo la ruta está predeterminada.
Qué opinamos: Es un plataformas genial, con situaciones variadas, acción, mucho humor y un héroe encantador.
Lo mejor: Belleza y variedad de los escenarios. Las animaciones del protagonista.
Lo peor: El nivel de dificultad, pelín bajo.

READY 2 RUMBLE BOXING — 91





•MIDWAY
PRECIO: 9.490 PTA

■LUCHA ■96 MEGAS ■17 LUCHADORES ■BATERÍA: NO

Objetivo: Aprender a golpear, a esquivar, ganar dinero y títulos en 20 turnos.
Cómo se juega: Hay que conocer a nuestro luchador, sus golpes más raros y su velocidad. El modo entrenador mantiene el interés, gracias a los minijuegos.
Qué opinamos: El boxeo más cómico. Golpes poco ortodoxos, caras divertidas, échate unas risas aunque te pongan un ojo morado.
Lo mejor: El modo entrenador y la expresividad de los boxeadores.
Lo peor: Le falta equilibrio en los combates.

RESIDENT EVIL 2 — 96







•CAPCOM-ANGEL
PRECIO: 13.990 PTA

■AVENTURA ■512 MEGAS ■2 "PROTAS" ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Acabar con los zombies y sacar vivos a nuestros dos personajes de Racoon City.
Cómo se juega: Encontraréis todos los sustos que queráis y un ambiente de tensión que se puede cortar. Abundan las escenas FMV de una calidad pasmosa.
Qué opinamos: Supera al original en aspectos como gráficos y sonido, además de alargar la duración gracias al Randomizer.
Lo mejor: Los gráficos, la emoción, el sonido.
Lo peor: El precio, las pocas unidades que han traído (eh, pero si está agotado).

RIDGE RACER 64 — 92

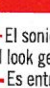
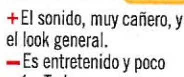



•NINTENDO-NST
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■128 MEGAS ■20 CIRCUITOS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Abrir (y ganar) los 20 circuitos y conseguir los 25 coches posibles.
Cómo se juega: Mola conducirlo y sacarle todo el jugo. El control y la jugabilidad son excelentes y lo mismo se puede decir de la competición, que está por las nubes.
Qué opinamos: La velocidad y el espíritu arcade son sus señas de identidad. Destacan su excelente acabado técnico y jugabilidad.
Lo mejor: La sensación de velocidad, el nivel de nitidez y definición gráficos.
Lo peor: Que no te hagas con el control.

ROAD RASH 64 — 79

+El sonido, muy cañero, y el look general.
–Es entretenido y poco más. Todo es excesivamente simplón.

PRECIO: 10.490 PTA

•THQ-Pacific P&L •Arcade •128 Megas •3 modos •Passwords

ROADSTERS — 90





•TITUS
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■10 CIRCUITOS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Ganar el suficiente dinero en el modo Trophy para comprar todos los descapotables.
Cómo se juega: Va por temporadas. Hay 6 carreras cada año y unos dólares en juego. Si no ganas no cobras.
Qué opinamos: Un lujo poder pilotar estas maravillas, en un juego que reacciona con brío y se desarrolla con fluidez. Los coches tienen magia y los escenarios son muy sólidos.
Lo mejor: La calidad del diseño de los coches, la variedad de modelos.
Lo peor: El sonido, se queda muy por debajo.

ROCKET — 88



+El personaje, original y versátil. El hecho de que siempre encontremos algo que hacer.
–Tiene ciertos fallos de cámara. No está traducido.

PRECIO: 9.490 PTA

•Ubi Soft•Plataformas •128 Megas •6 mundos •Batería: Sí

RUSH 2 — 86



+El sensacional control y el circuito Stunt.
–No busquéis realismo en este título.

PRECIO: 7.990 PTA

•GTI-Atari •Carreras •96 Megas •9 circuitos •Batería: No

SCARS — 88

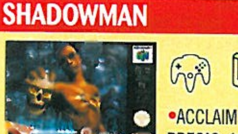
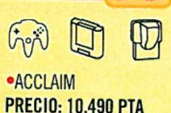


+El diseño de los escenarios y los movimientos de los coches. La sensación de velocidad.
–Los circuitos se repiten. Es bastante difícil.

PRECIO: 4.990 PTA

•Ubi Soft-Vivid Image •Carreras •96 Megas •3 modos •Batería: No

SHADOWMAN — 93

•ACCLAIM
PRECIO: 10.490 PTA

■AVENTURA ■256 MEGAS ■21 NIVELES ■BATERÍA: NO

Objetivo: Evitar el fin del mundo. Ayudar a Mike Le Roi/Shadowman a evitar que Legion lleve a cabo sus planes.
Cómo se juega: Tiene uno de los mejores motores 3D diseñados para N64, pero el control no es todo lo bueno que debiera.
Qué opinamos: Es una aventura grandiosa, marcada por un guión espeluznante. Se desarrolla en sobrecogedores ambientes.
Lo mejor: El guión, el motor 3D y el sonido.
Lo peor: El control y que no esté doblado al castellano (¡¡nos lo prometieron!!)

SOUTH PARK — 82

+El sentido del humor tanto del aspecto del juego como de los diálogos.
–Niebla, voces en inglés y pocos enemigos diferentes.

PRECIO: 8.990 PTA

•Acclaim-Iguana •Shooter 3D •128 Megas •5 fases •Batería: Sí

SOUTH PARK CHEF'S LUV — 68

+Con cuatro jugadores es bastante entretenido. Es un concurso disparatado.
–Está en inglés y las preguntas son muy yanquis.

PRECIO: 9.490 PTA

•Acclaim•Tablero •96 Megas •Cientos de preguntas •Batería: Sí

SOUTH PARK RALLY — 80




+La idea de juego: divertida y original. El diseño de los coches.
–El control es poco eficaz y… a esto no se le puede llamar rally.

PRECIO: 9.490 PTA

•Acclaim-Tantalus •Carreras •128 Megas •27 héroes •Batería: No

SILICON VALLEY — 85




+Buenos retos de inteligencia y habilidad. Textos en castellano. Superprecio.
–Los gráficos son algo confusos.

PRECIO: 3.490 PTA

•Take 2 •Plat.-Estrategia •96 Megas •30 fases •Batería: Sí

STAR WARS RACER — 92



•NINTENDO-LUCASARTS
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■256 MEGAS ■25 CIRCUITOS ■BATERÍA:SÍ

Objetivo: Ganar todas las carreras de Podracers y correr en todos los planetas.
Cómo se juega: Cada Pod se controla de una forma diferente, pero en general son bastante asequibles. Exquisita sensación de velocidad.
Qué opinamos: Que la ambientación es perfecta y te sumerge en la película. Un título imprescindible para fans de Lucas.
Lo mejor: La endiablada velocidad. El emocionante diseño de los circuitos.
Lo peor: Que se te termine muy deprisa, porque tampoco hay tantos circuitos.

ROGUE SQUADRON — 89



+Contiene todo el universo Star Wars, con sus gráficos y sonido.
–Algo repetitivo.

PRECIO: 8.990 PTA

•Nintendo •Shooter aéreo •128 Megas •16 niveles •Batería: Sí

STARSHOT SPACE CIRCUS — 86

+Argumento imaginativo y muy buena animación.
–Falla el control del protagonista.

PRECIO: 4.990 PTA

•Infogrames •Aventura 3D •128 Megas •6 mundos •Batería: Sí

SUPER SMASH BROS 91





•NINTENDO-HAL
PRECIO: 9.490 PTA

■LUCHA ■96 MEGAS ■8 LUCHADORES ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Los héroes de Nintendo se pelean entre sí, y tú te lo pasas de maravilla.
Cómo se juega: Nn nuevo concepto en el género de la lucha, que no muestra barras de energía, sino un porcentaje, y además debes ser hábil para no caerte del escenario.
Qué opinamos: Que mola luchar con Pokémon, Donkey, Mario... y que el modo cuatro jugadores es todo un acierto.
Lo mejor: Los personajes, sus animaciones y golpes, la opción para cuatro simultáneos.
Lo peor: Jugar en solitario.

SUPERMAN 35



+El protagonista. Su figura y poco más.
–Es el ejemplo perfecto de cómo no debe hacerse un juego.

PRECIO: 6.990 PTA
•Titus •Acción •96 Megas •14 fases •Batería: No

TARZAN 84



+Gráficos 3D que parecen dibujos animados y acción continua.
–La corta duración y la poca diferencia entre los niveles de plataformas.

PRECIO: 11.490 PTA
•Activision •Plataformas •128 Megas •13 fases •Batería: No

TETRISPHERE 89



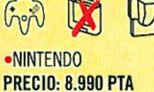
+Adictivo, original, brillante y con varios modos de juego.
–Pasó un pelín desapercibido.

PRECIO: 6.990 PTA
•Nintendo-H20 •Puzzle •64 Megas •5 modos •Batería: Sí

THE LEGEND OF ZELDA 99







•NINTENDO
PRECIO: 8.990 PTA

■RPG ■256 MEGAS ■40 HORAS DE JUEGO ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Ayuda a Link a rescatar a la princesa Zelda de las garras de Gannondorf. Pon a prueba tu imaginación y tu cerebro.
Cómo se juega: Es lo que llaman un Action RPG. Se juega con la cabeza y con unos controles perfectamente estudiados.
Qué opinamos: Es el mejor juego diseñado jamás para una consola. La obra maestra de Miyamoto.
Lo mejor: Es la obra cumbre de los RPG en cualquier soporte.
Lo peor: Sí, sí... está en inglés.

TOP GEAR OVERDRIVE 86

+Tiene un sencillo control que deja engancharse a la primera partida. El precio es una buena ocasión.
–Algunos movimientos no convencen. Flojo en sonido.

PRECIO: 5.990 PTA
•Kemco-Snowblind •Carreras •96 Megas •5 circuitos •Batería: Sí

THE NEW TETRIS 91






•NINTENDO
PRECIO: 9.490 PTA

■PUZZLE ■96 MEGAS ■7 MARAVILLAS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: El Tetris de toda la vida, pero con aires muy modernos: 4 jugadores, descubres las siete maravillas del mundo...
Cómo se juega: Pues encajando piezas, y si tienes compañía, tres modos para elegir que lo convierten en un puzzle vibrante y adictivo.
Qué opinamos: El clásico puesto al día gracias a un competitivo modo multijugador.
Lo mejor: Que mola tanto para uno como para cuatro jugadores. La jugabilidad de siempre, no, más aún.
Lo peor: Le faltan más modos de juego.

TONIC TROUBLE 89



+Las originales situaciones y el fuerte carisma de Ed.
–Demasiado sencillote. Es para todos los públicos, pero mejor para los más peques..

PRECIO: 9.490 PTA
•Ubi Soft •Aventura 3D •128 Megas •9 mundos •Batería: No

TONY HAWK'S PRO SKATER 90

•ACTIVISION
PRECIO: 11.490 PTA

■SKATE ■128 MEGAS ■10 SKATERS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Realizar la mayor cantidad posible de piruetas sobre tu tabla de skate. Abrir todos los escenarios posibles.
Cómo se juega: Puedes utilizar rampas, paredes, aristas, coches, barandillas. El modo career deja aumentar el estatus del personaje.
Qué opinamos: Es tan espectacular que te enganchará rápidamente.
Lo mejor: La diversión y el afán de superación. La banda sonora.
Lo peor: Que no te atraiga como para probarlo. Que no te atrevas, vamos.

TOP GEAR HYPERBIKE 90

•KEMCO-SNOWBLIND
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■128 MEGAS ■5 MODOS ■BATERÍA:NO

Objetivo: Las motos en cartel son Honda, Yamaha y Kawasaki. Hay circuitos de cross y otros de carretera.
Cómo se juega: Hay 16 modelos de motos, 12 pistas de montaña y 9 urbanas. Además hay un modo acrobacias y un 2P rapidísimo.
Qué opinamos: Que con su fantástico control, las licencias oficiales y su fenómena sensación de velocidad, va a triunfar.
Lo mejor: La velocidad del motor de juego y el control sobre las motos.
Lo peor: El aspecto gráfico sin Expansion.

TOY STORY 2 84



+La variedad de misiones, el ambiente Disney.
–Se podía haber mejorado el aspecto técnico, ya que algunos polígonos bailan.

PRECIO: 9.490 PTA
•Activision •Plataformas •96 Megas •10 niveles •Batería: No

TOP GEAR RALLY 2 90





•KEMCO-SAFFIRE
PRECIO: 9.990 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■17 COCHES ■BATERÍA: NO

Objetivo: Ganar el campeonato de rallys que licencia el American Rally Sport Group.
Cómo se juega: Hay una escuela de pilotos donde practicar habilidades, y un modo campeonato donde vamos fichando por diferentes escuderías. Las animaciones son pelín "fantásticas", pero geniales.
Qué opinamos: Que es más arcade que nunca, y ofrece brillantes ideas bien resueltas.
Lo mejor: El nivel de detalle de los coches, las opciones de juego.
Lo peor: El control deja un poco frío al principio.

TUROK RAGE WARS 90



•ACCLAIM
PRECIO: 5.490 PTA

■SHOOTER 3D ■256 MEGAS ■36 ARENAS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Está centrado especialmente en combates para dos, tres o cuatro jugadores. Tiene un modo en solitario que se desarrolla en los mismos escenarios multijugador.
Cómo se juega: Los escenarios son robustos, hay 16 armas y gran velocidad de acción.
Qué opinamos: El concepto multijugador resulta un nuevo aliciente para los shoot'em up 3D. Es completo y está lleno de sorpresas.
Lo mejor: El nivel de entretenimiento y la inteligencia artificial de los enemigos.
Lo peor: Que esperes un Turok como "siempre".

TWISTED EDGE 70



+Tiene montones de secretos. Las animaciones.
–Sensación de velocidad bajo mínimos. Muy simple.

PRECIO: 5.990 PTA
•Kemco-Midway •Snowboard •96 Megas •7 pistas •Batería: No

V-RALLY 99 92





•INFOGRAMES-EDEN
PRECIO: 7.490 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■50 CIRCUITOS ■BATERÍA: SÍ

Objetivo: Pilotar coches oficiales de rally en ocho campeonatos.
Cómo se juega: La conducción es real, y la velocidad está a la altura. Divertido pero complicado.
Qué opinamos: Es entretenido, largo, adictivo, tiene opciones y modos de juego para todos los gustos. Aún nadie lo ha superado.
Lo mejor: Fidelidad en el diseño de los coches. Gran sensación de velocidad.
Lo peor: El modo dos jugadores es flojete. Poca definición en los escenarios.

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE 86



+Que los coches puedan "crecer" y cambiar de aspecto, volar y deslizarse por las aguas.
–Los escenarios resultan algo pobres. Muy planos.

PRECIO: 9.490 PTA
•Activision-Luxoflux •Arcade •128 Megas •18 vehículos •Batería: Sí

WAVE RACE 64 91





•NINTENDO-EAD
PRECIO: 5.990 PTA

■CARRERAS ■96 MEGAS ■9 CIRCUITOS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Ponerte a los mandos de una moto de agua y competir en velocidad y en acrobacias. Disfrutar del máximo realismo.
Cómo se juega: Manejo simple, respuesta inmediata al mando y animaciones extrafluidas para el control de la moto.
Qué opinamos: Que es otro juego por el que no pasan los años. Y que es lo más realista que hemos visto nunca sobre el agua.
Lo mejor: El movimiento de los vehículos y las texturas del agua.
Lo peor: Pocos circuitos.

WETRIX 86



+Un puzzle diferente a todo, muy original. Textos y voces en castellano.
–Un poco difícil de entender.

PRECIO: 4.990 PTA
•Infogrames-Zed TWO •Puzzle •64 Megas •6 modos •Batería: No

WORLD DRIVER 92



•MIDWAY-BOSSGAMES
PRECIO: 9.490 PTA

■CARRERAS ■128 MEGAS ■7 ESCUDERÍAS ■BATERÍA: NO

Objetivo: Participar en un campeonato de coches GT2, en circuitos urbanos.
Cómo se juega: El modo campeonato es la clave: te permite fichar por diferentes escuderías, abrir nuevos circuitos...
Qué opinamos: Que es el juego de coches más espectacular. El nivel de detalle impresiona.
Lo mejor: El modo campeonato, la ambientación de los escenarios, las físicas de los coches.
Lo peor: La dificultad, muy elevada, y la sensación de velocidad en las rectas.

WORMS ARMAGEDDON 88



+Supera en jugabilidad a los demás de estrategia, y con 3 mandos es genial.
–Falta definición en los gráficos. En solitario es más aburrido.

PRECIO: 8.490 PTA
•Infogrames •Estrategia •96 Megas •30 misiones •Batería: Sí

WRESTLEMANIA 2000 89



+Apartado técnico excepcional y una banda sonora cañera.
–Que el wrestling no sea un deporte muy seguido en nuestro país.

PRECIO: 10.490 PTA
•THQ-Genki •Lucha •256 Megas •50 luchadores •Batería: Sí

XENA: WARRIOR PRINCESS 80



+El apartado gráfico, tanto en luchadores como en los escenarios.
–Los luchadores se mueven bruscamente, pocos movimientos.

PRECIO: 9.490 PTA
•Titus •Lucha •96 Megas •10 luchadores •Batería: No



GAME BOY COLOR ✔ Todos los juegos puntuados

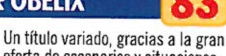
ANTZ 78



Destacable en ciertos aspectos, este juego resulta un tanto soso y aburrido a la larga debido a su desarrollo repetitivo.

PRECIO: 5.990 PTA

•Infogrames •Plataformas •Compatible GB



ASTÉRIX & OBÉLIX 83



Un título variado, gracias a la gran oferta de escenarios y situaciones. Básicamente es un shoot'em up con plataformas de por medio.

PRECIO: 5.490 PTA

•Infogrames •Plataformas •Textos en castellano

BARBIE AVENTURA SUBMARINA 60



Pese a contar con una protagonista de "lujo", el juego resulta demasiado simple, y sus desafíos y minijuegos no aportan nada.

PRECIO: 5.490 PTA

•Mattel •Aventura •Textos en castellano

LA BELLA Y LA BESTIA 91



•Disney Interactive
•Tablero
•1 Jugador
•Texto en castellano

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: Hacer que los "protas" sean felices para siempre.
Cómo se juega: Tiras el dado y superas diferentes pruebas en forma de minijuegos.
Qué opinamos: 10 desafíos enmarcados con un nivel técnico y jugable soberbio; y además, es muy entretenido.
Recomendado: Para todos los públicos, en especial fans Disney.

BOMBERMAN QUEST 83



•Virgin-Hudson
•Action-RPG
•1 Jugador
•Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Los enemigos de Bomberman han escapado y debe capturarlos en este RPG.
Cómo se juega: Exploras, vences enemigos, combinas objetos y armas...
Qué opinamos: Es un poco monótono y soso en su aspecto técnico. Pero bueno, es divertido y al final termina enganchando.
Recomendado: El requisito imprescindible es ser un adicto al Rol.

BUGS BUNNY C. CASTLE 3 82



Decae por la simpleza de sus 60 escenarios y por su dificultad. Recorre los escenarios atravesando puertas, tuberías y ascensores.

PRECIO: 5.990 PTA

•Nintendo-Kemco •Plataformas •Compatible GB

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 90



•Infogrames
•Plataformas
•1 Jugador
•Compatible GB

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: Arreglar los problemas de grabación de los estudios Warner.
Cómo se juega: A base de saltos, golpes y recogiendo zanahorias.
Qué opinamos: Muy buena ambientación, jugabilidad ajustada, y es considerablemente largo y divertido.
Recomendado: Engancha y entretiene a cualquier tipo de público.

BUST-A-MOVE 4 88



Es muy divertido, y además incluye distintos modos de juego, para que nunca te aburras. La mecánica la conoces de sobra, ¿no?

PRECIO: 5.990 PTA

•Acclaim-Crawfish •Puzzle •Compatible GB

CARMAGEDDON 79





10 coches, 20 áreas, espachurrar zombies... Divierte, pero técnicamente es mediocre. Aún así, es la mejor conversión a consola.

PRECIO: 5.490 PTA

•SCI •Arcade •No compatible GB

BUGS BUNNY C. CASTLE 4 89





Personajes reconocibles, se deja jugar hasta con los pies, enseguida quieres echar otra partidita. Menudo juegazo se ha marcado Bugs.

PRECIO: 5.990 PTA

•Kemco •Plataformas •50 niveles

CHASE HQ 78





Una propuesta atractiva pero al final la jugabilidad falla un poco y las carreras terminan haciéndose aburridas.

PRECIO: 4.490 PTA

•Taito •Carreras •1 ó 2 jugadores

CONKER'S POCKET TALES 90



•Rare
•Action-RPG
•1 Jugador
•Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Buscar los regalos, las invitaciones de nuestros amigos, y salvar a nuestra chica.
Cómo se juega: Hablas con los personajes, recoges ítems, resuelves puzzles y esquivas enemigos.
Qué opinamos: Un RPG de calidad, que sorprende por su dinámico desarrollo. Una pena que dure tan poco.
Recomendado: Jugadores entre 8 y 13 años.

CRAZY BIKERS 73



Nos ponemos a los mandos de una moto de cross y recorremos diez circuitos con un diseño de lo más simple y un espíritu muy arcade.

PRECIO: 5.990 PTA

•Konami •Arcade-velocidad •1 ó 2 jugadores

DUKE NUKEM 90





•GT Interactive-Torus
•Shoot'em up
•1 Jugador
•Textos en castellano

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Escapar de un planeta lleno de locos, disparando, saltando y resolviendo retos cada más complicados.
Cómo se juega: Buscas objetos, exploras, y le das un poco al coco.
Qué opinamos: Sus bazas son la jugabilidad, el aspecto técnico, su adictivo desarrollo y el toque de gore y humor que tiene.
Recomendado: Si eres fan de Duke, te encantará. Si no, es momento para descubrirlo.

EARTHWORM JIM 83





Plataformas puras al estilo Jim. Es un poco repetitivo, y el diseño en general no pasa de aceptable. Sus 9 niveles son muy largos.

PRECIO: 5.490 PTA

•Virgin-Crave •Plataformas •Compatible GB

F-1 WGP II 84



Correcta actualización de la primera entrega, pero sin novedades. Lo mejor: las licencias, el modo desafío y la competición a dobles.

PRECIO: 5.990 PTA

•Video System. •Simulador •1 ó 2 jugadores

FIFA 2000 79



Mejora el control de los futbolistas y tiene un aspecto más pulido que el de las entregas anteriores. Por lo demás, todo continúa igual.

PRECIO: 5.490 PTA

•THQ-Tiertex •Deportivo •Compatible GB

FROGGER 51



Adictivo como la recreativa, pero sólo un nivel de juego y la ausencia de modos lo convierten en un juego mediocre (a un precio alucinante).

PRECIO: 1.990 PTA

•Take 2 •Arcade •Textos en castellano

GAME & WATCH GALLERY 3 91



•Nintendo
•Arcade
•1 Jugador
•Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Pasárselo en grande con los diez jueguecitos que incluye, y de paso recordar viejos tiempos de handhelds.
Cómo se juega: Cada uno tiene una mecánica, sencilla y divertidísima.
Qué opinamos: Resultan adictivos hasta para el gato y además dan a conocer parte de la historia de Nintendo.
Recomendado: Todo el mundo.

GEX: ENTER THE GECKO 80



Ayuda Gex a salir de los laberintos cumpliendo ciertas misiones. Es entretenido con sus 16 largos niveles, pero falla en la jugabilidad.

PRECIO: 5.490 PTA

•Interplay •Plataformas •Compatible GB

HEXCITE 81



Todo un reto para la materia gris que te mantendrá enganchado durante 50 largos desafíos. Simple técnicamente, pero muy original

PRECIO: 3.990 PTA

•Ubi Soft •Puzzle •Compatible GB

HOLY MAGIC CENTURY 55



Al más puro estilo comecocos, debemos conseguir unas joyas. No tiene nada que ver con la versión de 64 bits. Es muy pobre.

PRECIO: 5.990 PTA

•Virgin •Arcade •Compatible GB

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 90



•Konami
•Deportivo
•1 Jugador
•Compatible GB

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: Competir en el campeonato mundial de atletismo. El modo "career", donde planificas tus entrenamientos, constituye toda una novedad.
Cómo se juega: Entrenas, te cuidas y pulsas botones como un poseso para superar las diez pruebas que se proponen.
Qué opinamos: Divertido y muy adictivo. Un título muy a tener en cuenta.
Recomendado: Gente con buenos dedos.

INTERNATIONAL KARATE 85





Muy agradable gráficamente y bastante adictivo. Los combates son muy simples, pero arrasan los minijuegos.

PRECIO: 5.990 PTA

•Virgin-Studio 3 •Lucha •12 luchadores

I. S. SOCCER 99 84





Aunque lento en su desarrollo, ISS sigue siendo uno de los mejores. Destacar el modo penaltis y la posibilidad de ser los entrenadores.

PRECIO: 4.990 PTA

•Konami •Deportivo •Compatible GB

KLUSTAR 78



Forma bloques con pequeños cubos mientras interceptas nuevas piezas y giras el cubo principal. Sí, un puzzle original y entretenido.

PRECIO: 4.990 PTA

•Infogrames •Puzzle •Compatible GB

KNOCKOUT KINGS 78



Empieza como simulador pero enseguida se descubre como un arcade. Así que pulsa el botón y no dejes de recoger ítems.

PRECIO: 5.490 PTA

•EA Sports •Boxeo •1 ó 2 jugadores

KONAMI GB COLLECTION VOL.1 80





4 en 1: Probotector, Gradius, Castlevania y Konami Racing. Títulos míticos todos ellos: les delata su duración (breve).

PRECIO: 5.490 PTA

•Konami •Recopilación •Compatible GB

KONAMI GB COLLECTION VOL.2 85





Otro 4 en 1: Parodius, Track & Field, Frogger y Block Game. Juegos más actuales, aunque la compilación está un poco descompensada.

PRECIO: 5.990 PTA

•Konami •Recopilación •Compatible GB

LEGEND OF THE RIVER KING 79



Captura los peces que te pidan y consigue dinero para ampliar tu equipo. Tiene un modo Tamagotchi que es de lo más original.

PRECIO: 4.990 PTA

•Victor Ent •Deportivo •Compatible GB

LOONEY TUNES 84

Aunque es corto, la suculenta ambientación Warner hace que la experiencia merezca la pena.

PRECIO: 5.990 PTA

•Sunsoft •Plataformas •Compatible GB

MARIO GOLF 90

•Nintendo
•Golf-RPG
•1 Jugador
•Transfer Pak

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: Conseguir todos los títulos posibles en los cinco campos del juego.
Cómo se juega: Mezcla golf y Rol, con un control perfecto. Elegimos partidos amistosos, campeonatos o aceptar diferentes retos.
Qué opinamos: Sabe dejarte pegado a la consola desde el primero momento, aunque no te guste el golf, ni Mario...
Recomendado: Gente con ganas de sorpresas.

GAME BOY COLOR ✔ Todos los juegos puntuados

LUCKY LUKE — 88



Lucky regresa a la portátil con una versión a todo color de las primeras aventuras que estrenó en la portátil. Divertido y muy variado.

PRECIO: 5.490 PTA

•Infogrames •Plataformas •Textos en castellano

MARTIAN ALERT — 91





- Infogrames
- Action-RPG
- 1 ó 2 jugadores
- Cable Link/Infrarrojos

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Salvar la Tierra con ayuda de 47 personajes de la Warner.
Cómo se juega: Recorre el mundo de los Looney Tunes haciendo amigos y controlando a personajes de diferentes habilidades.
Qué opinamos: Es muy variado, tanto gráficamente como en situaciones y retos.
Recomendado: Para amantes de aventuras divertidas, y en general, de los buenos juegos.

LA MÁSCARA DEL ZORRO — 69





Una buena licencia que podía haber dado mucho más de sí. Lo peor, la imprecisión de los movimientos de Zorro. ¡Y esa barra de energía!

PRECIO: 5.990 PTA

•Sunsoft •Plataformas •Textos en castellano

MAYA THE BEE — 83





Con el tiempo pisándonos los talones tendremos que hacer frente a ciertos retos a caballo entre las plataformas y el puzzle.

PRECIO: 5.990 PTA

•Acclaim •Plataformas-Puzzle •Compatible GB

MICKEY'S RACING ADVENTURE — 91

- Disney-Rare
- Carreras
- 1 Jugador
- 20 circuitos

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: En realidad conseguir que tu coche corra más que los del resto de personajes Disney.
Cómo se juega: Empieza como un juego de Rol, pero enseguida se convierte en un juego de carreras al estilo Micromachines.
Qué opinamos: Que es divertidísimo, original, que no cansa, y que tiene secretos suficientes para que lo querramos volver a jugar, y jugar, y jugar...
Recomendado: Todos los públicos.

MISSION: IMPOSIBLE — 90





- Infogrames-Rebellion
- Aventura
- 1 Jugador
- Texto en castellano

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Hacer de espía y cumplir objetivos. También puedes utilizar el juego como mando a distancia, calculadora, agenda electrónica...
Cómo se juega: Te abres paso por los mapeados cumpliendo con tus 12 misiones.
Qué opinamos: Corto de duración, pero destacable en el resto. Muy buenas las animaciones de los personajes.
Recomendado: Espías sin complejos.

MORTAL KOMBAT 4 — 55



Pese a su aspecto gráfico, MK4 nos ha decepcionado en lo que respecta a jugabilidad, velocidad y sonido. Los años no pasan en balde.

PRECIO: 3.990 PTA

•Midway •Lucha •Compatible GB

NBA PRO '99 — 89





Fiel simulador con todos los equipos de la NBA. Muy bueno técnicamente, y sus variados modos de juego harán que disfrutes de lo lindo.

PRECIO: 3.990 PTA

•Konami •Deportivo •Compatible GB

PAPYRUS — 88

Una pena que un juego tan bonito se quede en una sucesión de intensos pero cortos niveles.

PRECIO: 5.990 PTA

•Ubi Soft •Plataformas •Textos en castellano

PITFALL — 75





Adicción y dificultad mezcladas con grandes dosis de plataformeo, hacen de este 'retro' un título para los más atrevidos.

PRECIO: 1.990 PTA

•Crave •Plataformas •Compatible GB

POKéMON ROJO & AZUL — 93





- Nintendo
- RPG
- 1 ó 2 jugadores.
- Textos en castellano.

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: Conviértete en el mejor entrenador del mundo. Puedes intercambiar Pokémon entre las dos ediciones disponibles.
Cómo se juega: Como un RPG normal, pero capturando y entrenando Pokémon.
Qué opinamos: Una de las ideas más originales (y rompedoras) de todos los tiempos. El juego es largo, completo y tremendamente adictivo.
Recomendado: ¿Hay alguien que no lo tenga?

POWER QUEST — 82





Mezcla luchas entre robots y dosis RPG. La idea es conseguir dinero para diseñar el robot perfecto.

PRECIO: 1.990 PTA

•Sunsoft •Lucha-RPG •Compatible GB

QUEST FOR CAMELOT — 81





La película de animación de la Warner se convierte en un RPG normalito, de aspecto aceptable pero baja jugabilidad.

PRECIO: 5.490 PTA

•Titus •RPG •Texto en castellano

R-TYPE DX — 91

- Nintendo.
- Shoot'em up
- 1 Jugador
- Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Acabar con el imperio de Bydo a los mandos de nuestra nave galáctica.
Cómo se juega: Machaca todo lo que aparezca y recoge todos los ítems que puedas.
Qué opinamos: Incluye los clásicos R-Type 1 y 2 en versión color y b/n, y la mezcla de ambos en la versión DX. Una joya que no te puedes perder.
Recomendado: Manos hábiles y cabezas pacientes. El listón de dificultad, por las nubes

RAMPAGE WORLD TOUR — 65







Tu objetivo es destrozar todo lo que te encuentres y ya está. Muy pobre técnicamente, y aburrido como pauta general.

PRECIO: 1.990 PTA

•Midway •Plataformas •Compatible GB

RAYMAN — 93





- Ubi Soft
- Plataformas
- 1 jugador
- 32 megas

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Encontrar a los Toons y pasártelo en grande entre salto y salto.
Cómo se juega: Salta, corre, busca, obtén poderes, y entra en los niveles de bonus.
Qué opinamos: Es largo, entretenido, jugable, dinámico, tiene multiscroll, acción a raudales, movimientos suaves y está protagonizado por el popular Rayman.
Recomendado: Todos los públicos.

READY 2 RUMBLE — 68





Es repetitivo y soso, a pesar de sus espectaculares gráficos. El problema es que los combates son demasiado simplones.

PRECIO: 5.490 PTA

•Midway •Boxeo •Rumble

RONALDO V-FOOTBALL — 91



- Infogrames-Bit Managers
- Fútbol
- 1 Jugador
- Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Ganar el campeonato del mundo, o la liga, o la Copa Ronaldo.
Cómo se juega: Pues once contra once, y con mucha habilidad, que el control tiene chispa.
Qué opinamos: El mejor juego de fútbol para tu portatil. Buenos gráficos, movimiento fluido, jugabilidad ajustada, IA de calidad y una buena base de datos.
Recomendado: Futboleros pacientes.

SHADOWGATE CLASSIC — 80

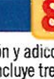


Funciona con pantallas estáticas y controlamos las acciones vía textos. Calidad ajustada, pero muy difícil con ciertos enigmas.

PRECIO: 5.990 PTA

•Nintendo •RPG •Textos en castellano

SHANGAI POCKET — 80



Mantiene la diversión y adicción del clásico Mah-jong. Incluye tres modos de juego y otros tantos de dificultad.

PRECIO: 1.990 PTA

•Sunsoft •Puzzle •Compatible GB

SPEEDY GONZALEZ — 60





Explota la velocidad de Speedy Gonzalez, pero de tanto correr al final se hace monótono. Más variedad y menos acelerones.

PRECIO: 5.990 PTA

•Sunsoft •Plataformas •Compatible GB

SPY VS SPY — 86





La misma mecánica de siempre, con gran jugabilidad y sin alardes en lo técnico. Destacan los modos de entrenamiento y dos jugadores.

PRECIO: 5.490 PTA

•Kemco •Arcade •Textos en castellano

STAR WARS RACER — 80







Aunque técnicamente se esperaba más, SWR es un juego entretenido donde tendrás que ganar carreras para abrirte paso en 24 circuitos.

PRECIO: 5.990 PTA

•Nintendo-Lucas Arts •Carreras •Rumble

STRANDED KIDS — 89





Objetivo: Aprender a vivir; así de duro y real. Para ello debes buscar objetos, comida, crear instrumentos y luchar por subsistir.

PRECIO: 5.890 PTA

•Konami •RPG •Compatible GB

STREET FIGHTER ALPHA — 90

- Virgin-Capcom
- Lucha
- 1 Jugador
- 12 luchadores

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Demostrar que somos el mejor luchador.
Cómo se juega: Tiene todos los golpes del original, más los ataques especiales que da la barra de energía.
Qué opinamos: Los reyes de la lucha se enfrentan en un cartucho excepcional en los apartados gráfico y jugable. Sólo se echa de menos la falta de modos de juego y opción de 2 jugadores.
Recomendado: Luchadores expertos.

SUPER BREAKOUT — 60





Reedición del clásico de Atari donde tendrás que romper todos los ladrillos haciendo rebotar una pelota.

PRECIO: 5.990 PTA

•Take 2 •Puzzle •Compatible GB

SUPER MARIO BROS DX — 94



- Nintendo
- Plataformas
- 1 ó 2 jugadores
- Cable link

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Es la reedición de su primera aventura para NES. No digáis que no sabéis de qué va.
Cómo se juega: Con mucha habilidad y buenos alimentos. Con monedas, setas y enemigos de lo más variopinto.
Qué opinamos: Que con sus interminables secretos y su altísima jugabilidad es aún uno de los plataformas más completos a la venta.
Recomendado: Que os lo compréis, leñe.

SUPREME SNOWBOARDING — 68



La oferta de modos de juego es lo único que se salva entre la pobreza técnica y una jugabilidad tormentosa.

PRECIO: 5.990 PTA

•Infogrames-Creations •Snowboard •Batería

SUZUKI ALSTARE — 79





Estas carreras de motos dejan un agrio sabor de boca a los más exigentes. Eso sí, es rápido y aceptable técnicamente.

PRECIO: 5.990 PTA

•Ubi Soft •Carreras •3 modos de juego

SYLVESTER & TWEETY — 80



Ayuda a Sylvester a cazar a Piolín a lo largo de cinco niveles. Alternan persecuciones y fases 3D; lástima que sea un juego corto.

PRECIO: 4.990 PTA

•Infogrames •Plataformas •Compatible GB

TARZAN — 89





Aunque su sistema de juego pueda hacerse algo monótono, es un título muy completo que recomendamos a los forofos de las plataformas.

PRECIO: 5.990 PTA

•Activision •Plataformas •No compatible GB



✓ Todos los precios ✓ No te lo pierdas

TETRIS DX 92



- Nintendo
- Puzzle
- 1 ó 2 jugadores.
- Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Encajar piezas, ni más ni menos, como el Tetris de toda la vida.
Cómo se juega: Cuatro modos de juego y diez niveles de dificultad.
Qué opinamos: Un clásico entre clásicos del que sobra cualquier comentario. Lo mejor: su enorme jugabilidad, su duración y los 4 modos de juego.
Recomendado: Padres, niños, madres, funcionarios, ejecutivos, médicos, embajadores...

THE LEGEND OF ZELDA 93



- Nintendo
- RPG
- 1 jugador
- Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Recorrer nueve gigantescas mazmorras para salvar a la princesa.
Cómo se juega: Resuelves puzzles, buscas objetos, te enfrentas a los enemigos más inteligentes, en fin, un aventurón.
Qué opinamos: El mejor juego de la historia de GB. Todo es perfecto, y además es muy laaargooo.
Recomendado: Iniciados en Zelda, le sacarán partido. No iniciados, le sacarán más todavía.

TONIC TROUBLE 83

Jugabilidad un poco "pesada", y técnicamente se esperaba mucho más. No hace honor al nombre que se ha labrado en Nintendo 64.

PRECIO: 5.990 PTA

- Ubi Soft-PFX • Plataformas • Texto en castellano

TOMB RAIDER 90

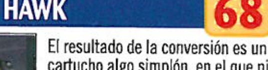


- Eidos-Core
- Aventura
- 1 jugador
- 32 megas

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Concluir sus 14 larguísimas y exclusivas fases y encontrar, claro, la famosa piedra.
Cómo se juega: Haces de todo: exploras, disparas, coges ítems y resuelves enigmas. Una aventura bastante completa.
Qué opinamos: Técnicamente es impresionante, pero el control hace que el juego se vuelva difícil. Engancha por su desarrollo.
Recomendado: ¿Quieres descubrir a Lara Croft?

TONY HAWK 68



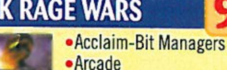


El resultado de la conversión es un cartucho algo simplón, en el que ni el aspecto técnico ni el jugable terminan de convencer. Una pena.

PRECIO: 5.990 PTA

- Activision • Skate • 3 modos de juego

TUROK RAGE WARS 91





- Acclaim-Bit Managers
- Arcade
- 1 jugador
- Compatible GB

PRECIO: 5.490 PTA

Objetivo: La mejor entrega del cazadinosaurios. La misión es controlar el Manto de la Luz.
Cómo se juega: Recoger armas, ítems, abrirse camino por sus cuatro mundos. Si hace falta incluso se disfraza de dinosoid.
Qué opinamos: Técnicamente es impresionante y destacan la variedad de acciones y los amplísimos mapeados.
Recomendado: Gente de acción, preparada.

TOY STORY 2 60



Juego mediocre, con una escasa jugabilidad y un aspecto técnico pobre. Sus 11 niveles dan para poco y algunos son pesadísimos.

PRECIO: 5.990 PTA

- THQ-Tiertex • Plataformas • Compatible GB

WARIOLAND 3 94



- Nintendo
- Plataformas
- 1 jugador
- No compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Conseguir 5 cajas de música y de paso disfrutar de una ingeniosísima aventura.
Cómo se juega: La clave está en los cofres, donde se guardan las cajas de música, ítems, monedas. 25 niveles de saltos e ingenio.
Qué opinamos: Es absolutamente recomendable. Si te gustan las plataformas y los puzzles, es sin duda el número 1.
Recomendado: Plataformeros incombustibles.

WARIOLAND 2 90



- Nintendo
- Plataformas
- 1 jugador
- Compatible GB

PRECIO: 5.990 PTA

Objetivo: Reunir todas las monedas a lo largo de 52 niveles.
Cómo se juega: Tienes que explorar todo el mapeado y adoptar formas distintas para avanzar.
Qué opinamos: Un juegazo extenso, variado, muy colorido y adictivo, necesario en toda juegoteca que se precie. Lo de los disfraces es un punto. Y que no muera nunca, un puntazo.
Recomendado: Para iniciarse en Wario.

WINTER GAMES 83





La variedad de situaciones y tu afán de superación, entremezclados con su alto nivel gráfico, harán que disfrutes de este juego.

PRECIO: 5.990 PTA

- Konami • Deportivo • 8 pruebas

WORMS ARMAGEDDON 82





Mecánica sencilla y planteamiento increíblemente adictivo. La cosa va de peleas de gusanos, lo que ya suena la mar de divertido.

PRECIO: 5.990 PTA

- Infogrames • Lucha • Textos en castellano

WWF WRESTLEMANIA 2000 60



Pocos luchadores, modos de juego muy simulares y un control realmente complicado. No pasará a la historia del wrestling.

PRECIO: 5.990 PTA

- THQ • Wrestling • Compatible GB



El dibujo del mes



Elena Ramírez Verd

(Palma de Mallorca)

En una semana, Elena se ha "currado" esta onírica visión del "pequeño gran Link". Como nos ha molado, y para hacer la cosa más... "de ensueño", publicamos su dibujo, y además le regalamos el ansiado mando. ¡Despierta, que es verdad, mujer!



Álvaro Navajas Acedo
(Fuenlabrada, Madrid)

GAME BOY camera

Ramón Mínguez Blasco
(Altura, Castellón)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

Resultados del Test (número 89)

Pues otra duda que nos habéis despejado. Esta vez era sobre qué tipo de juegos os gustaría "dar caña" a través de la red. Éstas han sido vuestras respuestas. Gracias por participar.

JUEGOS ON LINE

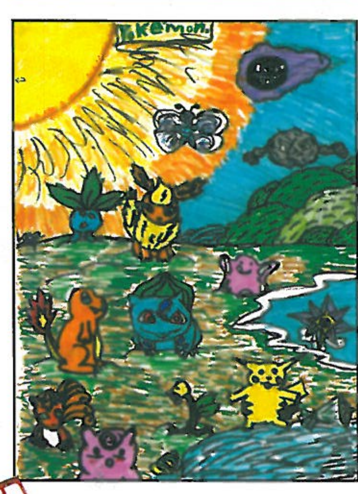
- ☑ ROL (27,7%)
- ☑ DEPORTIVOS (11,1%)
- ☑ ARCADES SUBJETIVOS (50%)
- ☑ LUCHA (5,5%)
- ☑ VELOCIDAD (5,5%)

A VECES LLEGAN CARTAS...

"QUE VAN AL GRANO"

Hola me llamo Ivan Gabarri y tengo 10 años espero ganar todo ADIOS

Iván Gabarri
(Salvatierra, Álava)



Lara Fernández
(Vigo, Pontevedra)

¿Test?

Nintendo ha hecho pública una nota de prensa según la cual su consola de nueva generación, Dolphin, no saldrá hasta el primer semestre del 2001. Queríamos preguntaros en nuestro Test qué os parece el retraso sobre la fecha anunciada y cómo vais a tomároslo.

- ☑ PUEDO ESPERAR, DE MOMENTO TENGO SUFICIENTE CON MI N64
- ☑ ME FASTIDIA PERO LA COMPRARÉ
- ☑ ME COMPRARÉ OTRA
- ☑ ESPERARÉ A QUE SALGAN TODAS, Y ENTONCES DECIDIRÉ QUÉ HACER

Elige una y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista (página 4), o a través del correo electrónico, a ***elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es***

En el próximo número te contaremos los resultados.

Qué opinasteis en el número 89

Hemos recibido unas cuantas opiniones sobre el tema Dolphin-DVD, por ejemplo...

"Yo creo que tendrían que sacar dos versiones para que la gente que no quiera tener video-DVD no tenga que gastarse un pastón. Pero no deben olvidarse de la gente que quiere tener video. Creo que tienen que sacarla a precios más baratos (como 25.000 sin video y 45.000 con video)". ***Sat2000. León***

¿Crees que Dolphin debe ser compatible con DVD cine?

SÍ	42,1%
NO	52,6%
DOS VERSIONES	5,2%



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.





LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción


Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega Ridge Racer a Nintendo 64. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para Ridge Racer 64, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
Licensed by NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by Nintendo Software Technology Corporation. New Game Elements © 2000 Nintendo. REIKO NAGASE © 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
TIME
99
RANK
12
LAP TIME
TIME
34
RECORD
TOTAL
RANK
11
LAP TIME